

機動戦士ガンダム

# ギレンの野望

## 制圧作戦報告書



地球連邦軍とジオン公国軍の両モードにおける  
完全勝利までの道筋を徹底紹介！ この本さえ  
読めば君は名司令官になれること間違いなし！！

Total control operations report

# CONTENTS

キレンの宇宙軍編和訳 .....	6
戦略フェイスブック解説 .....	8
行動設定フェイスコマンド解説 .....	10
これで常勝無敗まちがいなし!! ブスターチェック表 .....	12
キャラクター設定による 能力変化について .....	14
全MAP&拠点データ .....	15
連邦、ジオン共通攻撃ページの見方 .....	28
「地球連邦軍」モード攻略 .....	29
幻の第3勢力モードが出現!! その1 .....	70
「ジオン公国軍」モード攻略 .....	71
「もしも」の世界を実現!! 知られざるイベント大公開!! .....	112
幻の第3勢力モードが出現!! その2 .....	116
パーフェクトデータファイル .....	117
キャラクターデータ .....	118
兵器データ .....	123
兵器開発データ .....	138





## — STORY —

宇宙世紀0079年1月3日。

スペースコロニー「サイド3」は

“ジオン公国”を名乗り、

地球連邦政府に対して宣戦を布告した。

ジオン公国は巨大人型兵器モビルスーツを戦いに投入。

連邦を圧倒し、さらにスペースコロニーを地球上に落下させて  
数億もの命を一瞬にして失わせた。

劣勢を窮める連邦軍は、

ルウム戦役にてレビル將軍をも捕虜にとられてしまう。

連邦軍に不利な形で戦争終結の条約が交わされるかに見えた  
そのとき、誰も想像しえなかった事態が起こった……。



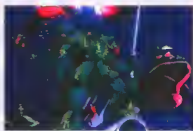
より深くプレイするために

# ギレンの野望 基礎知識

ガンダムシリーズソフトの決定版ともいえる「ギレンの野望」。その魅力を十二分に味わうための基礎知識と操作方法を伝授しよう。

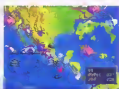
## ガンダム一年戦争のすべてが集結!

初代ガンダムが活躍した世界をシミュレーションで体験できる本作。随所に挿入される描き下ろしのアニメムービーでは、テレビや映画で描かれなかった幻のエピソードを堪能することもできる。また、ゲームの進め方によっては史実と異なるイベントを起こすことも可能。まさに一年戦争の集大成と呼ぶにふさわしい仕上がりになっている。



▲マニアならずとも感涙ものの一年戦争の秘話や逸話が盛りだくさん。

▶一年戦争のサイド・ストーリーをも網羅しているぞ。



◀キャラクター同士の話も再現!

## 連邦あるいはジオンの総帥となって全軍の采配を振るう!!

このゲームではプレイヤーは軍の総司令官となって、自軍のすべての行動を決定することになる。連邦軍とジオン軍のどちらをプレイするかはゲームスタート時に選択する。どちらの軍でプレイしても、予算の配分や兵器の開発、人事や作戦の発動といった、軍の行く末を大きく左右する決断を自ら行うのは同様だ。また、各部隊の戦術は地上と宇宙の両マップで同時に進行し、これらすべての部隊の行動も決定する。つまり、全軍の命運はすべて君の手中にあるのだ。



▲どちらの軍を選んでも、内容はボリューム満点!



御采配をお願いします

◀全軍の指揮を決定し、思いどおりの戦略を楽しもう。

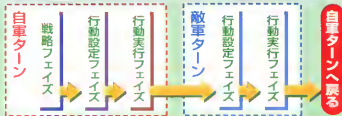


▲地上と宇宙の全部隊が一斉に行う戦術は、見ごたえたっぷり。



## 練り込まれた3つの「フェイズ」システムで進行する戦闘

このゲームの進行は、自軍と敵軍に分かれたターン制になっている。自軍と敵軍が1回ずつターンを終えると1ターン終了となる。ここでは自軍ターンで行う3つの「フェイズ」のおおまかな流れについて解説しよう。

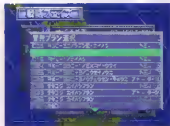


### 戦略フェイズ

司令官として全軍の方針を定める命令を発動する



▲敵拠点の攻略作戦開始の指示をはじめ、重要な判断を行うフェイズだ。



▲兵士の部隊への配属や新兵器の開発プランの実行なども行う。

このフェイズで実行するコマンドは、どれも自軍の将来に大きな影響を与えるものばかり。MSの研究に予算を投入して新しいMSの開発をめざすといった、長期的な展望のもとにコマンドを選択する必要がある。自軍の命運を握る重要なフェイズであることを肝に銘じておこう。

### 行動設定フェイズ

すべての部隊および重要拠点の行動を決定する



▲広大なマップの全域に存在する部隊の行動を決定していくフェイズ。

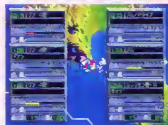


▲重要拠点では兵器を生産し、自軍戦力の増強をめざす。

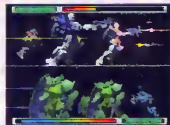
戦略フェイズで決定した戦略を踏まえ、地上と宇宙の両マップ上でさまざまな行動を設定するのがこのフェイズだ。発動された作戦に沿って部隊を移動し、敵への攻撃を設定するほか、ジャブローをはじめとする重要拠点では開発に成功した兵器の生産を行うこともできる。

### 行動実行フェイズ

全マップ上で設定した戦闘を開始する



▲ゲージの減り具合を見て、自軍と敵軍の部隊の優劣を押し量ろう。



▲戦闘の様子を緻密に再現した美しいCGアニメも味わえる。

行動設定フェイズで設定した各地の戦闘の指示は、このフェイズで一斉に実行に移される。プレイヤーは見ているだけのフェイズだ。このとき、自軍と敵軍の双方の部隊の耐久力と物資量が表示されるので、ゲージの減り具合を見て次のターンでの出方を考えよう。



# 戦略フェイズ

## コマンド解説

軍の中核にいるような気分を味わえる独特のコマンド群をもつ戦略フェイズ。ここではそれらのコマンドを解説する。これを読んで指揮官としての手腕を存分に振るってほしい。

### 情報

## 自軍および敵軍の状況を知る

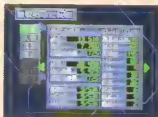
資金や所有する部隊の数、拠点にいたるまで、詳細な情報を一手に確認できるコマンド。自軍の情勢を的確に把握できるので、こまめに使用したいコマンドだ。また、諜報

予算を投入することで、敵軍の情勢をも把握できるようになる。敵MSの設計図を入手したり、敵軍の新たな動きを事前に察知できるようにもなるので、ぜひ活用しよう。

▼総収入をはじめ、詳細な自軍データを確認できる。



▲兵士のパラメーターや所属する部隊なども詳しく見られるぞ。



▲予算を投入して諜報能力を高めれば、敵の弱点を衝きやすくなる。



▲重要拠点での生産状況なども表示されるので便利だ。

### 研究

## 兵器開発技術を向上させる

「基礎技術」「MS技術」「MA技術」という3つの分野に研究資金を投入するコマンド。技術が向上すれば、各分野における新兵器の開発を効果的に進めることができる。

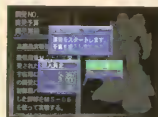


▲投入する研究資金が多いほど、技術レベルの上昇率は高い。

### 開発

## 新たな開発プランを実行する

開発プランが提案されている新兵器を、実際に開発するコマンド。開発を終了した兵器は、自軍の各重要拠点で生産が可能になる。戦闘に有利な兵器は積極的に開発しよう。



▲予算を投入すれば開発スタート。開発期間は兵器によって異なる。

▶新プランが提案されると開発が可能に。



▲開発が終了した兵器は重要拠点で生産可能。実戦に投入できるぞ。

## 人事 staff

### 兵士の配属や 階級の操作を行う

このコマンドを使えば、兵士を任意の部隊に配属させたり、階級を上げたりできる。兵士を昇格させれば、周辺の部隊に与える影響が高まり、全体的な戦力の上昇が見込める。ただし、階級ごとに定員があるため、昇格と降格を組み合わせて使う必要がある。

▶ 人事の対象は重要拠点にいる兵士のみ。



◀ 戦闘を経て経験値がたまることで昇格可能。



## セーブ save

### 現在の状態を 記録装置にセーブする

現在のゲームの状態を本体またはパワーメモリーにセーブするコマンド。1つのデータをセーブするのに142ブロックの空きが必要だ。セーブは戦略フェイズでしかできないので、こまめにセーブを行うように心がけよう。そうすれば、行動設定フェイズで誤った選択をしてしまっても、やりなおすことができるぞ。



▲ 万が一の場合に備えて、作戦を発動することにセーブしておこう。

## COLUMN

### 作戦行動の 委任について

「作戦行動の委任」を選択すると、プレイヤーが操作するのは戦略フェイズだけになる。つまり、行動設定フェイズと行動実行フェイズの2つのフェイズは、CPUが処理してくれるのだ。慣れないうちは作戦行動を委任してしまうのもいいだろう。大まかな指針を与えるだけでゲームを進められるぞ。ただし、委任を解除すると、二度と委任できなくなるので注意。



◀ 委任中はCPUが行動を決定する。

## 特別 special

### 作戦や計画を発動する

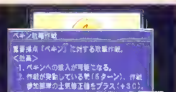
戦況に応じて部下から提案される「攻撃作戦」「開発作戦」「特殊計画」を実行に移すコマンド。作戦や計画の内容を確認したうえで実行するかどうかを決定する。とくに敵の重要拠点は、攻撃作戦を実行しないと進入することができないので、ゲームを進めるうえ

で最も重要なコマンドといえるだろう。ただし一部の作戦は、実行することで強制的に戦略フェイズが終了してしまうので注意が必要だ。「特別」内にあるコマンドは、戦略フェイズのすべてのコマンドを実行したあとに選択するのが得策といえる。

▶ 提案されないと作戦は実行できない。



これによって、東アジアに出現する敵拠点をベキンに侵襲することが可能だ。「ベキン侵襲作戦」を提案します。



ベキン侵襲作戦を実行しますか？

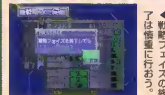
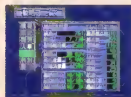
▶ 作戦を実行すると以後数ターンの間、兵士の士気が上昇する。

## 終了 end

### 戦略フェイズを 終了する

戦略フェイズを終了するかどうかを決定するコマンド。実行しそこなったコマンドがないか、確かめてから決定しよう。終了を決定すると、行動設定フェイズに移る。

▶ このフェイズは重要なコマンドが多い。



◀ 戦略フェイズの終了後は慎重に行おう。



# 行動設定フェイズ

## コマンド解説

戦略フェイズで全軍の進むべき道を決めたら、今度は行動設定フェイズで重要拠点や各部隊の行動を具体的に決定する。ここでは行動設定フェイズのコマンドについて解説しよう。

### 数多くあるコマンドを整理して身につけておこう

マップ上のさまざまな行動を決定する行動設定フェイズのコマンドは、大きく2つのグループに分類することができる。1

つは、重要拠点の行動を決めるもの。2つめは、各部隊の行動を決めるものだ。整理して覚えておけば、迅速な対応が可能だ。

① 重要拠点での行動を決める

② 各部隊の行動を決める



### 重要拠点の行動を決めるコマンド

#### 部隊 駐留している部隊を操作する

駐留中の部隊から特定の部隊を選択し、移動をはじめとする操作を行うコマンド。重要拠点から部隊を出撃させるにはこのコマンドが不可欠。



◀オートによる目標位置の設定も可能。

#### 生産 兵器を生産する

戦略フェイズで開発が終了した兵器を実際に生産するコマンド。開発が終了していない兵器は生産することができないので覚えておこう。生産するには、兵器に応じた資金や資源が必要で、生産が終わるまでに数ターンかかる。生産が終了した兵器は、部隊として戦地に送り出せる。

▶ドックに空きがないと生産はできない。



◀無事に生産が終了したら、すぐに使おう。

#### 廃棄 不要な兵器を廃棄する

重要拠点に駐留している不要になった兵器を廃棄するコマンド。廃棄すれば、その兵器を生産するときに消費した資源を回収することができる。



◀古くなった兵器は、どんどん廃棄しよう。

#### 輸送 重要拠点間で部隊を輸送する

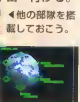
駐留中の部隊を、重要拠点間で輸送するためのコマンド。区間によって輸送にかかるターン数が変わるので(下の表を参照)、頭に入れておこう。

輸送区間	必要ターン
地上→地上	2
宇宙→宇宙	2
地上→宇宙	3
宇宙→地上	3

#### 打上 宇宙に艦船を打ち上げる

地上の重要拠点のみで実行可能なコマンド。駐留する宇宙戦艦や、HLVを宇宙に打ち上げるときに使う。ターンを消費せずに宇宙へ行ける。

▶降下ヘクスのすぐ隣に現れる。



◀他の部隊を搭載しておこう。

## 2 部隊の行動を決めるコマンド

移動/攻撃  
move/  
attack

### 部隊を移動して敵を攻撃する

部隊を移動し、敵を攻撃するためのコマンド。「移動」コマンドで部隊の移動位置を決定したあと、その部隊の射程範囲内に敵がいれば、攻撃を

加えることができる。移動後には、条件によってさまざまなコマンドを使えるので、それらを効率よく使えば、戦いは有利に進められるぞ。



◀ 移動可能なヘクスは黄色く表示される。



◀ 移動後は、引き続き攻撃が可能だ。

特殊  
special  
function

### 部隊または人物がもつ特殊能力を使う

部隊や人物が特殊な能力を備えている場合、その能力を使用するコマンド。ミノフスキー粒子を散布する「散布」を含めて3種類ある。



◀ 他に「混乱」や「感知」がある。

索敵/能力  
sentry/  
ability

### 敵または自軍のデータを見る

「索敵」は、敵軍の未確認部隊の正体を判明させ、部隊情報の獲得や射撃命中率の上昇などをもたらす。「能力」は、索敵によって明らかになった敵軍および自軍部隊の能力を確認する際に使う。



▲ 索敵後、続いて攻撃も行える。

搭載/発進  
carry/  
takeoff

### 部隊を別の部隊に搭載 または 搭載中のユニットを発進する

「搭載」は移動先に艦船などの「搭載能力」をもつ部隊がある場合、その部隊に移動中の部隊を搭載させるコマンド。搭載された部隊はその艦船の中に留まったり、一緒に移動できるうえ、耐久力の回復や物資の補給もされる。「発進」は、搭載されている部隊を艦船から発進して独立させるために使用する。



▶ 他に輸送機などへの搭載が可能だ。



◀ 艦船の移動後には発進できない。

オート  
auto

### 設定した場所へ部隊を自動で動かす

このコマンドを使って部隊の移動先を指定すると、行動設定フェイスが終了するたびに自動的に、目的のヘクスまで接近してゆく。

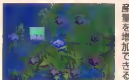


◀ 重要拠点への帰還などに使うと便利だ。

制圧

### 敵の拠点を自軍の領地にする

敵軍の拠点の上に乗った状態でこのコマンドを使えば、その拠点を自軍の領地にできる。ただし、制圧できるのは、地上ではMSと車両、宇宙では輸送機を除く艦船に限られる。



◀ 拠点を制圧すれば、総収入や総生産量を増加できる。

## COLUMN

### 局地戦について



◀ この戦いに勝てば重要拠点を制圧可能

戦略フェイスで展開した作戦に基づいて敵の重要拠点に「進入」すると、「局地戦フェイス」が開始される。詳しくはP.20を参照。



これで常勝無敗まちがいなし!!

# 7大テクニック集

Seven Technique

知っているだけで勝負を圧倒的に有利に進められる7つの超絶テクニックを大公開! ぜひマスターして戦闘に役立てよう!!

## 初級編

## 覚えておきたい基本テクニック

### 1 輸送機と車両を駆使して制圧しまくれ!

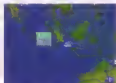
重要拠点以外の拠点は、低い資金で生産できる車両で制圧可能だ。そこで、機動性の高い輸送機に車両を搭載し、拠点付近まで移動して車両を発進、制圧という動作を繰り返そう。自軍の拠点をすばやく簡単に増やすことができるので活用しよう。



▲連邦軍なら、ミデアと61式戦車の組み合わせが安価なのでおすすめ。



▲車両を輸送機に搭載し、敵のいない敵軍拠点付近まで移動し……。



▲発進直後に制圧する。次のターンで再び搭載し、別の拠点を目指せ!

### 2 敵の輸送機は必ず索敵しよう!!

輸送機をはじめとする、他の部隊を搭載できる敵の機影が見えたら、絶対に索敵すること。これらの敵を未確認部隊のままにしておくと搭載部隊数の確認ができず、いつのまにか敵が大部隊を発進して応戦できなくなるおそれがあるからだ。これをさけるため、あらかじめ部隊数を確認して軍備を整えておこう。



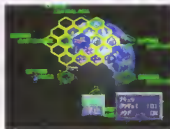
▲敵輸送機の機影が見えたら、移動力の高い部隊で接近して索敵する。



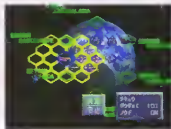
▲搭載されている部隊数の多寡によって、応戦する部隊の編成も変えるのだ。

### 3 自軍部隊の周囲のみにミノフスキー粒子を散布すべし!

ミノフスキー粒子を散布するときは、その散布範囲に要注意。敵のいる場所にも散布してしまうのは、自軍の攻撃命中率が下がってしまうからだ。そこで、ミノフスキー粒子を散布する部隊をさまざまな位置に移動し、自軍部隊にしか散布されない位置を見つけてから実行しよう。戦局はかなり有利になるはずだ。



▲敵部隊にも散布してしまう位置だったら、部隊の移動からやり直す。



▲自軍部隊だけにかかる位置で散布。自軍の防御効果だけ上げられるぞ。



## 中級編

## 一歩進んだ戦術を求める君におすすめ

TECHNIQUE  
4

### 重要拠点に強力な部隊を駐留させておく

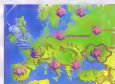
敵の進入に備えて、重要拠点には比較的攻撃力の高い部隊を駐留させておこう。弱い部隊しか駐留していないと、突然現れた敵を撃破できず、制圧されてしまうぞ。とくに近くに敵の重要拠点がある場合は要注意だ。



▲弱い部隊しかいないと、敵の進入を阻止できないばかりか……。



▲強力な部隊の派遣が間に合わず、制圧されてしまう危険が大きい。



▲ヨーロッパなどの重要拠点が密集している地域では大切なテクだ。

TECHNIQUE  
5

### 複数の戦略ラインが集まる拠点を制圧

戦略ラインを敵に分断されると、そのラインにつながる拠点の補給能力が失われる。これをさけるには、複数の戦略ラインが延びる拠点を優先的に制圧すればいい。1本分断されても他のラインから補給できるからだ。

▶3本以上の戦略ラインが集まる拠点を……。



▶優先的に制圧しておけば、後々フックになる。



## 上級編

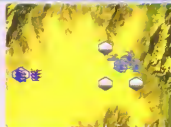
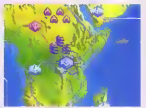
## 名指揮官を目指すならマスターすべし

TECHNIQUE  
6

### 地形を考慮して敵の重要拠点に進入しろ

敵の重要拠点への6つの進入口は、局地戦スタート時の自軍部隊のマップ上の初期配置に対応している。これを利用して、部隊が進軍しやすい地形からスタートできるように、各重要拠点ごとに進入経路を変えよう。

▶局地内の地形を考慮して進入口を選ぶ。



▲他に、敵の本拠地に近い入り口から進入するというテクニックもある。

TECHNIQUE  
7

### 敵の地上降下を阻止する必殺テクニック

宇宙にいる敵の戦艦やHLVは、6つの降下ヘクスを通過して地上に降下してくる。しかし、降下ヘクス上に自軍の部隊を配置してしまえば、敵の部隊は降下できなくなる。そこで、6つの降下ヘクスすべてを自軍の部隊で塞ぎ、敵の地上降下手段を完全に奪ってしまおう。そうすれば、敵部隊の地上への派遣は

重要拠点間の輸送のみになるので、突如降下してくる攻撃を防ぐことができる。ぜひマスターしておきたいテクだ。

▶敵部隊に降下されるのをやっつけたのだぞ。







# 全MAP & 拠点データ

ここでは、宇宙と地上の全マップと、そこに存在するすべての重要拠点および拠点のデータを紹介する。とくに重要拠点については全15ヵ所の局地内マップを掲載し、それぞれの地形上の特徴と攻守のポイントを明記しているので活用してほしい。

## 宇宙MAP&amp;拠点データ

宇宙にある2つの中立都市を制圧することはできない。しかしゲーム開始からしばらくは、貿易という形で中立都市から資金を得ることが可能だ。また、マップ中の地球に重なるように配置された6つのヘクスは、部隊を地上へ降下させるために使用する「降下ヘクス」というもの。「大気圏突入能力」をもつ部隊をこのヘクス上に移動させ、コマンドで「突入」を選択すれば、それぞれのヘクスに対応した地域へ降下することができ、



▲6つの降下ヘクスのそれぞれが、地上の6つの地域と対応している。



# 点データ

宇宙には、5ヵ所の重要拠点と12ヵ所の拠点が、広く分散して存在する。互いの位置関係を覚えておくと便利だ。

## 重要拠点データ

**① ソロモン** P.20へ  
収 入/生産量 250/100

**② ア・バオア・クー** P.21へ  
収 入/生産量 300/100

**③ S3-ズムシティ** P.21へ  
収 入/生産量 999/250

**④ グラナダ** P.22へ  
収 入/生産量 400/500

**⑤ ルナ2** P.22へ  
収 入/生産量 300/250

## 各拠点データ

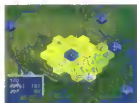
NO.	拠 点 名	収 入	生産量
6	サイド1-1	0	50
7	サイド1-2	0	50
8	サイド2-1	0	50
9	サイド2-2	0	50
10	サイド3-1	250	50
11	サイド3-2	250	50
12	サイド4-1	0	50
13	サイド4-2	0	50
14	サイド5-1	0	50
15	サイド5-2	0	50
16	サイド6	300	150
17	フォンブラウン	600	300

# 地上MAP&拠

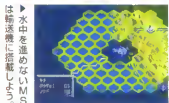
## 地形に合わせて 兵器を使い分けよう

大洋や山岳地帯、砂漠など、さまざまな地形のある地上では、それぞれの地形に対して適性の高い兵器を使い分けると戦いやすい。例えば陸戦用に開発されたMSは、山岳地帯で高い機動力を発揮できる。また、広い海を渡る際には、部隊をまとめて輸送機などに搭載すれば、効率よく移動することが可能だ。

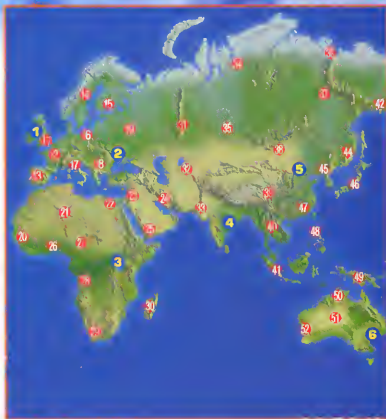
地上MAP&拠点データ



陸戦用MSは、山岳地帯でも機動力が落ちない。



水中を進めないMSは輸送機に搭載しよう。



### 各拠点データ

NO	拠点名	収入	生産量
1	メッカ	60	20
2	ラゴス	40	40
3	エンジャメナ	30	30
4	キンシャサ	30	30
5	ケープタウン	80	80
6	マダガスカル	30	40
7	スベルドロフスク	30	40
8	バイコヌール	70	70
9	デリー	70	40
10	ノリリスク	30	30
11	ノボシビルスク	30	50
12	ティクシ	30	30
13	ヤクーツク	30	30
14	ウランバートル	30	50
15	チョンチン	30	30
16	バンコク	70	20
17	ロンドン	100	10
18	パリ	80	20
19	マドリッド	60	20
20	ストックホルム	30	30
21	レニングラード	50	50
22	ベルリン	100	50
23	ローマ	90	20
24	イスタンブール	50	30
25	モスクワ	60	90
26	ダカール	50	50
27	ガダメス	30	30
28	カイロ	80	50
29	エルサレム	70	40
30	テヘラン	50	30



# 点データ

10ヵ所の重要拠点と61ヵ所の拠点がある地上。下のデータ表をもとに、収入や生産量の高い拠点の制圧をめざそう。



## 重要拠点データ

### ① ベルファスト P.23へ

収 入/生産量 350/150

### ② オデッサ P.23へ

収 入/生産量 200/999

### ③ キリマンジャロ P.24へ

収 入/生産量 150/500

### ④ マドラス P.24へ

収 入/生産量 250/250

### ⑤ ベキン P.25へ

収 入/生産量 200/250

### ⑥ トリントン P.25へ

収 入/生産量 200/350

### ⑦ ハワイ P.26へ

収 入/生産量 300/200

### ⑧ カリフォルニア P.26へ

収 入/生産量 300/400

### ⑨ ニューヨーク P.27へ

収 入/生産量 500/150

### ⑩ ジャブロー P.27へ

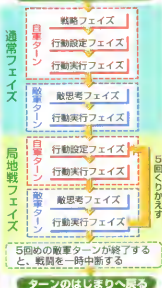
収 入/生産量 600/600

NO	拠 点 名	収 入	生産量	NO	拠 点 名	収 入	生産量
⑪	ジャカルタ	30	30	⑤①	ヘイリバー	30	30
⑫	マガダン	30	30	⑤②	バンクーバー	60	30
⑬	ベトロバブロスク	30	40	⑤③	チャーチル	30	30
⑭	ウラジオストック	30	50	⑤④	デンバー	50	40
⑮	ソウル	60	20	⑤⑤	シカゴ	100	40
⑯	トウキョウ	150	10	⑤⑥	メキシコシティ	50	30
⑰	ホンコン	80	10	⑤⑦	ゴートホープ	30	30
⑱	マニラ	30	40	⑤⑧	シェフェルバレー	30	30
⑲	ニューギニア	20	40	⑤⑨	セントジョーンズ	30	30
⑳	ダーウィン	30	30	⑤⑩	ハバナ	50	30
㉑	アリスプリング	30	50	⑤⑪	ボゴタ	30	30
㉒	パース	30	30	⑤⑫	リマ	30	40
㉓	ニューージーランド	30	60	⑤⑬	サンティアゴ	30	30
㉔	アナディリ	30	30	⑤⑭	リオデジャネイロ	50	30
㉕	ノーム	30	30	⑤⑮	プンタアレナス	30	30
㉖	アンカレジ	30	30				

# 重要拠点における「局地戦フェイズ」について

## 局地戦突入時の1ターンの流れ

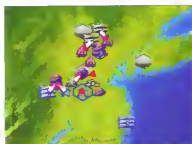
### ターンのはじまり



## 局地戦では連続で5回戦闘を行う

自軍または敵軍の部隊が相手の重要拠点に進入すると、拠点内の戦いを扱う「局地戦フェイズ」が始まる。局地戦フェイズは通常の戦闘のあとに引き続き

行われ、その間のターンの流れは左図のようになる。局地戦フェイズで自軍と敵軍の間で5回攻守を交替すると、1ターン終了となる。この流れは、どちらか一方の軍のすべての部隊が拠点がからなくなるか、拠点が制圧されるまで続けられる。



▲局地戦フェイズで敵から重要拠点を奪取すると、収入と生産量が大幅にアップする。



## 地形上の特徴

地球とア・バオア・クーとの中間付近に位置する重要拠点。その立地から、連邦、ジオン両軍にとって、宇宙での主導権を握るための前線となりうる。

## 攻守のポイント

中央の本拠地を取り囲むように配置された5つの防衛ポイントを、いかに数多く確保するかが攻守共通のポイント。補給を繰り返しつつ敵を撃破すべし。

1

サイド1宙域に浮かぶ巨大要塞

SOLOMON

ソロモン

収入 250

生産量 100



※MAP内の★は拠点を、●は防衛ポイントを表わしています。



### 地形上の特徴

この重要拠点と、サイド5周辺の2つの拠点を合わせて自軍の領地にしておけば、戦略ラインを通じて部隊を迅速に地球へ降下させられる。

### 攻守のポイント

本拠地がマップの上のほうにあるため、攻めるときは上から進入しよう。また、防戦時は本拠地近くの4つの補給ポイントを抑え、敵を物資切れさせよう。

## 2 公国軍最終防衛ライン AO-BAU-KU ア・バオア・クー

収 入 300  
生産量 100



### 地形上の特徴

ジオン本土がある公国軍の最重要拠点。グラナダに近く、その距離はわずか6ヘクス。移動力の高い兵器ならば、1回の操作で両拠点間を移動できる。

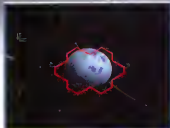
### 攻守のポイント

本拠地がマップ中央よりやや左上にあるので、進入する際には重要拠点の左側から攻め入るのが得策。守る側は、本拠地の左側の守備を固めておこう。

## 3 ジオン公国の総司令部 S3-ZUM CITY S3-ズムシティ

収 入 999  
生産量 250





### 地形上の特徴

地球から遠い月面にある重要拠点。しかし、収入、生産量ともに非常に高く、資源の乏しい宇宙において、この拠点を掌握する軍はすこぶる有利である。

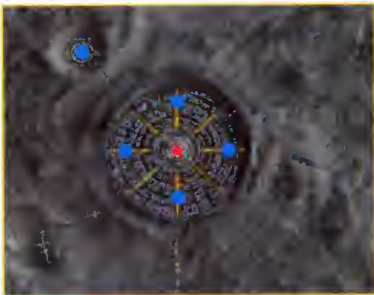
### 攻守のポイント

侵攻する場合、左上の防衛ポイントの活用が鍵となる。守る際は、中央付近にある本拠地と4つの防衛ポイントで待機し、接近を試みる敵を倒していこう。

## 4 資源豊かな月面基地 GRANADA グラナダ

収入 400

生産量 500



### 地形上の特徴

宇宙にある他の4つの重要拠点から遠く離れた場所に存在する拠点。しかし、目と鼻の先に地球があり、地球付近での戦闘には強力な後方支援が可能だ。

### 攻守のポイント

攻略の際は左右から進入し、左右の端にある補給ポイントを足がかりに挟み撃ちしよう。防戦時は、防衛ポイントを奪った敵を集中攻撃して奪回に励もう。

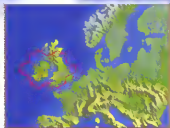
## 5 最も地球に近い衛星拠点 LUNAR2 ルナ2

収入 300

生産量 250



MAP内の★は拠点を、●は防衛ポイントを表わしています。



# 1 ヨーロッパの後方支援要塞

## BELFAST

### ベルファスト

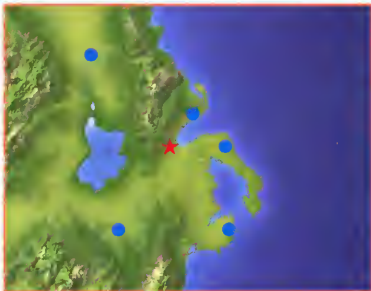
収入 380  
生産量 150

#### 地形上の特徴

地上マップ西端のイギリスにある重要拠点。周りを海に囲まれているため、守りに強い。自軍のものにすればヨーロッパ周辺の戦況を後方から支援可能だ。

#### 攻守のポイント

西側の平地と東側の海から同時に攻め入り、敵戦力を攪乱しながら進軍しよう。守備の際は、陸地の狭い部分に自軍部隊を配置して敵の進軍を阻止しよう。



# 2 生産量最大の鉱山地帯

## ODESSA

### オデッサ

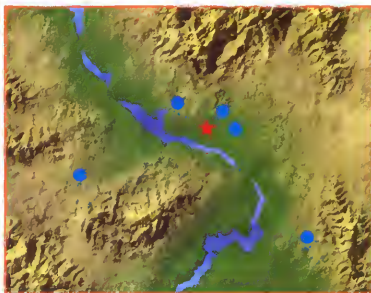
収入 200  
生産量 999

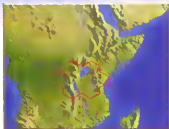
#### 地形上の特徴

黒海のすぐ近くにある拠点。その生産量「999」は破格の数値で、全重要拠点の中でも最高。ここを占有しているかいないかで戦いの流れが大きく変わる。

#### 攻守のポイント

マップ中央よりやや北に本拠地があるので、北の山岳地帯から進軍しよう。本拠地の西から南を流れる川を防衛ラインとして利用すれば、守りやすい。





### 地形上の特徴

アフリカ大陸の内陸部にある拠点。山岳地帯という地形のため、攻めにくく守りやすい重要拠点といえる。生産量が高いので、自軍の領地にしておきたい。

### 攻守のポイント

西側に広がる砂漠から陸戦用の部隊で進入し、いっきに本拠地まで奇襲をかけよう。守備側は、本拠地近くの3つの防衛ポイントを押さえて迎撃すること。

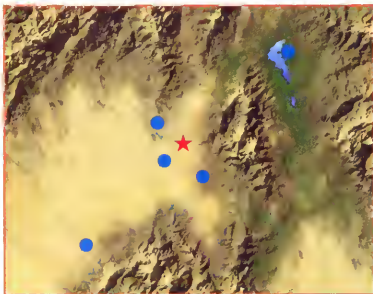
## 3 峻険な地形に守られた拠点

KILIMANJARO

キリマンジャロ

収入 150

生産量 500



### 地形上の特徴

インド亜大陸に位置する重要拠点。オデッサやベキン、そしてトリントンなどの拠点と近いので、他の拠点へ侵攻する際の足がかりとして有効に使える。

### 攻守のポイント

本拠地がマップ中央よりやや西にあるため、侵攻は西から行うこと。防衛時は、海側からの敵の上陸に細心の注意を払いつつ、平地の部隊を迎撃すること。

## 4 南アジアの要衝

MADRAS

マドラス

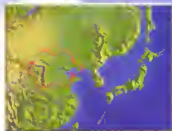
収入 250

生産量 250



※ MAP内の★は拠点を、●は防衛ポイントを表わしています。





## 5 東南アジア制圧の要

PEKING

ペキン

収入 200

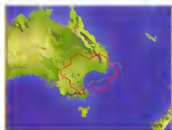
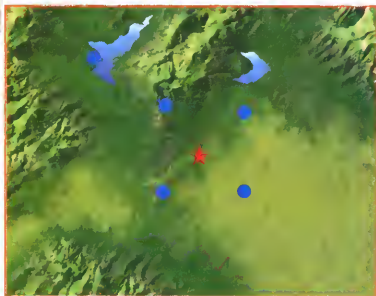
生産量 250

### 地形上の特徴

アジア大陸の東端に存在する基地。収入や生産量はそれほど多くないが、周囲の半島などに拠点が数多くあり、これらの拠点を制圧する起点となりうる。

### 攻守のポイント

北の山岳地帯側と、南東の平地から同時に進入すれば、敵を陽動しやすい。進入された側は、敵が防御効果の高い山地から下りてくるのを待って迎撃しよう。



## 6 オセアニア制覇への前進基地

TRINGTON

トリントン

収入 200

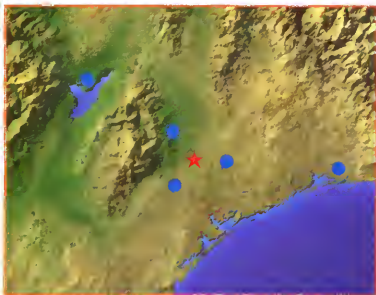
生産量 350

### 地形上の特徴

オーストラリア大陸東端に位置する重要拠点。大陸全体が海に囲まれた立地のため、防衛に適している。ただし、大気圏を降下して突如現れる敵には注意。

### 攻守のポイント

攻守ともに、本拠地西側の山脈を占有できるか否かに勝敗の行方は大きく左右される。山上から平地の敵へ遠距離攻撃を行えば戦局は非常に有利になる。



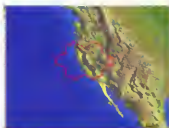


### 地形上の特徴

太平洋の中央付近に孤立したように存在する拠点。その地勢ゆえ攻め込みにくい、一度自軍の拠点として攻め落とせば磐石の要塞となる。

### 攻守のポイント

陸地が非常に少ないため、攻撃時は輸送機や航空戦力を大量に投入したい。防戦時は、敵の上陸を決して許してはならず、海上ですべての敵を撃破しよう。



### 地形上の特徴

北米大陸の西海岸沿いにある重要拠点。北米から太平洋を横断する際の起点となる。収入、生産量ともに比較的多く、ぜひ手に入れておきたい。

### 攻守のポイント

攻撃するときは、本拠地に近く平地が広がる東側から進入しよう。防戦時は、対潜兵器を装備した部隊を海側に配置しつつ、平地から来る敵を迎え撃とう。

## 7 太平洋の中継拠点 HAWAII ハワイ

収入 300

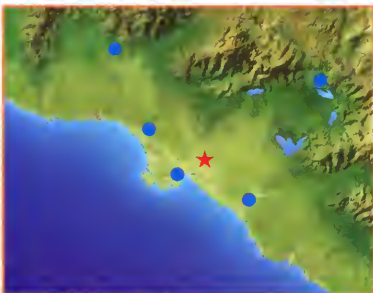
生産量 200



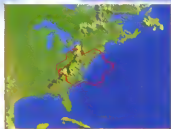
## 8 山と海に囲まれた堅牢な要塞 CALIFORNIA カリフォルニア

収入 300

生産量 400



※ MAP内の★は拠点を、●は防衛ポイントを表わしています。



**9 収入の高い富める都市**  
NEW YORK  
**ニューヨーク**

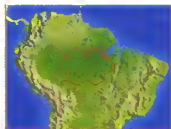
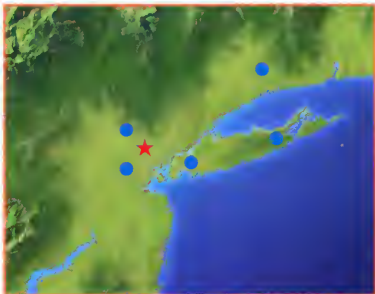
収入 500  
生産量 150

**地形上の特徴**

北米大陸東海岸に位置する重要拠点。収入が高く、カリフォルニアと合わせて自軍の拠点にしておけば、敵軍に対してかなり有利な経済状態を保てる。

**攻守のポイント**

東側の海を背後にし、本拠地を囲むように部隊を配置すれば守りやすい。逆に侵攻するときは、潜水艦などで東側の半島に部隊を上陸させて進軍しよう。



**10 密林にひそむ連邦軍総本部**  
JABURO  
**ジャブロー**

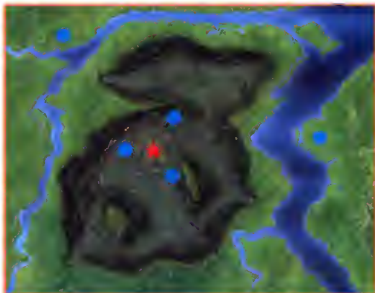
収入 800  
生産量 600

**地形上の特徴**

南米中部にある地球連邦軍の最重要拠点。敵の進軍ルートは、北米からの南下と、大気圏降下の2つに絞られる。これらの動きに十分に気を配っておこう。

**攻守のポイント**

攻撃時は、3カ所ある洞窟の入り口から同時に進入し、敵戦力を拡散しよう。防衛時は、味方部隊でこれらの入り口を塞ぎ、敵の進入を阻止しよう。





# 攻略ページの見方

本書では、連邦、ジオン両軍の“完全勝利”までの流れを詳しく解説している。攻略に入る前に、その見方を確認しておこう。



## 1 目標ターン数

攻略編では、4ページを1ブロックとしてまとめ、攻略の流れを解説している。「目標ターン」は、各ブロックの攻略内容を実行する際の、めやすのターン数として表示している。

## 2 作戦フローチャート

そのブロックで実行しておくべきおもな行動をフローチャートにした。戦略フェイズにおける作戦発動のタイミングや、行動設定フェイズでの部隊の進め方などを具体的に示している。

## 3 戦略フェイズの攻略

そのブロック内で優先的に行うべき戦略フェイズでの行動を示した。両軍ともに、総資源や新型MSの開発時期などを十分に考慮したうえで項目をあけているので、参考にしてほしい。

## 4 行動設定フェイズの攻略

各ブロックの行動設定フェイズにおける、効果的な兵器の生産方法や、部隊の進軍ルートを明記。広大なマップの諸地域で、同時進行で何を行うべきかをわかりやすく解説している。



兵器を構築する最良の時期もわかるぞ。

## 5 名キャラクターコラム

このゲームには一年戦争を舞台にした小説や外伝のキャラクターも登場する。そんなキャラを紹介した。



君は何人知っている？

## 6 重要イベントコラム

攻略の流れに沿って進むと起きる重要なイベントを紹介。原作にはない新しい展開もあるぞ。



あの名シーンが甦る場面もある。

## 7 重要拠点攻略

作戦を展開して敵の重要拠点へ攻め入る際の、その拠点内での戦い方を解説。「序盤戦」「中盤戦」「終盤戦」と段階を分けて、効率よく敵の重要拠点を制圧するまでを指南する。



敵拠点への進入の仕方から……。

制圧までをこまかに解説。



# 地球連邦軍

## モード攻略



# united nations

「地球連邦軍」モードにおける完全勝利への道を紹介しよう。さまざまな作戦や計画の効果的な発動時期や有効な部隊配備法などを解説し、ジオン本土陥落まで君をサポートするぞ。

# 目標ターン:001~012

## V作戦実行から ベキン攻略作戦実行まで

連邦軍の場合、はじめに攻略する重要拠点はベキンである。しかし、ゲームを始めたばかりの連邦軍の戦力は整っていないので、すぐには攻略できない。まずはジオン軍のMS戦力に対抗べくV作戦を実行する。そして新兵器を開発、生産して戦力の強化に努めよう。



▲MSの戦力差を埋めるために発動された「V作戦」。連邦軍で独自のMSが開発されるまでは、能力の劣る武器を物量でカバーして戦うのだ。

### 作戦フローチャート

諜報・基礎研究に  
資金投入

V作戦実行

ピンソン計画の実行

各地のジオン軍勢力  
の排除

ベキン攻略準備開始

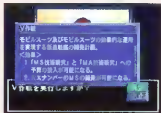
ベキン攻略作戦の  
実行

### 戦略フェイズ

#### V作戦・ピンソン計画で戦力を強化しよう

MSはジオン軍が最初に開発したもので、この戦力によって戦局はジオン軍に大きく傾いた。これを打開すべく提案されたのがV作戦だ。V作戦とは連邦軍のMS開発プロジェクトのことで、これを実行して連邦軍ははじめてMSの開発ができるようになる。ピンソン計画は兵器搭載可能

な戦艦の開発計画でベガサスやマゼランSなどを開発する。



▲原作ではこのV作戦が発端で、後に有名な第13独立戦隊が誕生した。

#### 諜報・研究に積極的に資金を投入しよう

諜報活動に資金を投入するとジオン軍の作戦行動や戦力開発の情報を入手できる。ジオン軍のMSを連邦軍で開発したり、戦況を有利に進めるイベントを起こせるようになるのだ。研究活動は資金に余裕がある序盤で5~6レベルまで引き上げておけば、ジムやボールといった基本のMSの生産が可能になる。役立つ兵器を開発して生産していけば拠点攻略もラクになるぞ。



▶基礎研究を行うと新兵器の生産価格が安くなる。



▲諜報活動は超重要。毎ターン資金を投入しよう。



# 行動フェイズ

## ジオン軍の侵攻を阻止して 拠点を押さえていこう!!

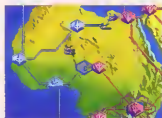
行動フェイズで重要なのは、ジオン軍の戦力を効率よく排除していくこと。しかし、ジオン軍のMS部隊は強力。最初は効率よくとはいかないが、重要拠点で兵器をどんどん生産して、物量で対抗しよう。

### 連邦軍の重要拠点付近の攻防

地上では、連邦軍の重要拠点目指してジオン軍戦力が侵攻してくる。初期配備されている戦力だけで戦うのは無理なので「2～3ターンかけて戦力を整える⇨戦闘」という行動を繰り返してジオン軍の戦力を削っていく。オデッ



▲撤収戦力はジオン軍の重要拠点を攻める戦力になる。



▲キリマンジャロ付近は激戦区。MSが強化されたら一気に制圧したい。

### デブログを主戦力にして攻めよう

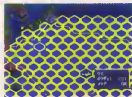
爆撃機デブログはドップなどの飛行戦力は攻撃できないものの、MSに強い戦力。このデブログと61式戦車を中心に隊列を組めば、ジオン軍のMS部隊にも対抗できる。



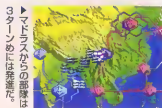
▲V作戦前に開発し、2ターンめには生産を始めよう。

### トリントンとマドラスでベキン攻略準備開始

重要拠点の一つ、ベキン攻略の戦力はトリントンとマドラスから発進する。トリントンからは潜水艦に61式戦車を搭載し発進。マドラスからはデブログと61式戦車、ミデアを陸路で発進させ、ベキン周辺まで進めておこう。戦力数としては、1スタック3部隊として61式戦車を5～6スタック、デブログも5～6スタック、ミデアを2機くらい発進させれば十分だろう。



▲ジオン軍を倒しつつ、進軍すると効率的。



▶マドラスからの部隊は3ターンめには発進だ。

### 潜水艦はM型がおすすめ!

U型潜水艦と比べて値段は高く移動力も低いM型だが、搭載数が8機と物量類みの連邦軍向き。M型2隻に61式戦車を搭載しベキンに接近だ。



▲搭載は61式戦車のみ。飛行戦力はマドラスから。



## ルナ2周辺では守りを固めよう

連邦軍の宇宙での重要拠点はルナ2だけで、戦力が少なく苦しい状況。地上の制圧が完成するまではルナ2では守りを固めよう。防衛戦力が整ったら「ジオン戦力がルナ2接近⇒大部隊で迎撃⇒撤収」という戦法を繰り返そう。戦力や物資を回復させつつ戦えるので、戦力が消耗しにくく経済的なのだ。



▲初期配備されているサラミスやSフィッシュも撤収させ、ルナ2防衛の戦力に組み込もう。

## Sフィッシュは使える戦力だ

Sフィッシュは生産に2ターン要するが、移動力、攻撃力ともに高く有力な兵器である。MS戦力が整うまでは宇宙戦での中心戦力になるので大量に生産しよう。

## 開発した新兵器を生産・輸送しよう

新兵器はジャブローで開発されジャブローのドックに入る。1機しか生産できないガンダムや宇宙専用のMA、戦艦などは、ジャブローに置いたままでは活用できないのでどんどん輸送しよう。また、他の重要拠点で兵器の生産が間に合わないという場合、ジャブローやマドラスといった比較的安全な重要拠点で生産した兵器を輸送して使おう。



▲ジャブローでは、兵器が開発される。新



▶ドックで完成した兵器が整備されるのだ。

## 敵MSの発進前に母艦を叩け

戦艦に搭載されているMSは、戦艦ごと沈めることができる。MSを搭載した戦艦は困んで、MSの発進スペースをなくしてから倒そう。



▲囲むことができなかったら数機のMSと戦うことを覚悟しよう。

このイベントを見たか!?

## テレビでは描かれなかった「V作戦」実行フィルム

TVではジオン軍の偵察部隊がサイド7でガンダムを発見したことで発覚したV作戦。ジオン軍側の断片的な情報とホワイトベースの乗組員の視点で描かれていたこのV作戦を、自分が連邦軍司令官となって実行すると、その内容が大局的に見て取れるようになる。連邦軍上層部の考え方や、当時のMSの定義、V作戦実行の意味など、知るほどにそ

の重要性が理解できる。V作戦が実行されなかったら、史実どおりに連邦軍が勝つことはなかっただろう。



▲戦争は発明の最先端というが、V作戦はその最先端の一つだった。



▲戦場でしかMSの脅威は分からない。

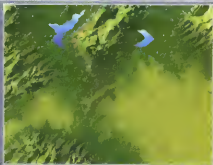
▶上層部の説得に時間がかからなかった。



# 重要拠点攻略

## ペキン

陸地に囲まれたペキンの本拠地。周囲のほとんどは平野で構成され進軍しやすい。序盤でジオン軍戦力も少ないので、軽く攻略してしまおう。



### 序盤戦 左からデブログ部隊、右は潜水艦で強襲せよ!!

ペキンの西側からはマドラスより発進されたデブログとミデアに搭載された61式戦車を投入。東側からは潜水艦を陸揚げし61式戦車を投入しよう。進軍は、陸空ともに攻撃できる戦車に合わせる必要がある。移動速度は遅くなるが攻撃力に期待できるのだ。



▲MSなしでMSを叩くには数で勝負。3倍以上の戦力が必要だ。



▲最初の布陣。まずは少しずつ進んでジオン軍の出方を見よう。

### 中盤戦 敵MSは囲んで撃破、航空部隊は戦車で攻撃

デブログは対MS用兵器なのでドップなどのジオン軍航空部隊は戦車で倒すしかない。ジオン軍がMSと航空部隊の混合で部隊を編制してきたら、戦車とデブログで同時に攻めて撃破しよう。1機を6方向から攻撃できるので、囲むようにして倒そう。



▲デブログが航空戦力の攻撃を一方的に受けないように戦車と隊列を。



▲MSを相手にするときは、デブログと戦車で囲むようにして攻撃しよう。

### 終盤戦 拠点で物資を補給し、本拠地に攻め込もう

移動と攻撃を3ターンくらい続けると、デブログの物資は底を突く。移動能力が低下する前に拠点に戻り、物資を補給しよう。敵を残して制圧すると、残ったジオン軍戦力がペキン周辺に出現することになるので、局地戦フェイズで全滅させるようにしたい。



▲ミデアでも物資の補給ができる。各ユニットの補給はこまめにしておこう。



▲局地戦は何ターンがかっててもOK。敵を全滅させると戦力の回復も早い。

# 目標ターン:013~020

## オデッサ周辺の制圧と ハワイの攻略

ベキンを制圧すると提案されるハワイの制圧作戦。これとオデッサ周辺のジオン軍戦力の排除が次の目標である。オデッサ周辺に宇宙からMSを搭載したジオン軍のHLVが突入してくる。この、MSを搭載したままのHLVを破壊できる戦力を待機させるのがポイントだ。



▲「RXシリーズ回収作戦」も重要な作戦。V作戦が終了したことで連邦軍戦力は強化される。戦局を巻き返すだけの力はまだないが追い風にしたい。

### 作戦フローチャート

ハワイ  
攻略準備開始

オデッサ周辺への  
戦力投入

ベキン周辺基地  
の制圧

RXシリーズ  
回収作戦実行

ハワイ  
攻略作戦実行

## 戦略フェイズ

### RXシリーズの回収作戦の実行

V作戦を実行させて新型MSの開発が終了すると、その試作機や研究結果をジャブローに持ち帰るべくRXシリーズ回収作戦が提案される。実行すればバオロ・カシアスを艦長としてホワイトベースをサイド7に向わせることになる。このRXシリーズ回収作戦はMSの開発データをジャブローに持ち帰り、ジムやガンダムの発展、改良機を作るうえで欠かせない作戦なのだ。



▲V作戦終了が報告され、回収作戦が提案される。



▶ホワイトベースとバオロ艦長が回収に向かう。

はい、バオロ艦長なら問題ありません。ただちにサイド7に向かうよう、通じます。

### MS開発への資金先行投入

戦力増強で資金が足りなくなると、重要な研究・開発への資金投入ができなくなる。それでもMS開発への資金投入だけは毎ターン確実にしたい。連邦軍の新兵器はMSの発展、改良機が中心。MAの新兵器は数が少なく役に立たないものが多いのだ。資金投入の優先順位は「1. MS開

発⇒2. 基礎研究⇒3. MA開発」と考えておこう。



▲MS開発のレベルが高いほど高性能のMS開発プランが提案される。

# 行動フェイズ

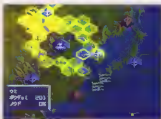
## ハワイ攻略のための 水中戦力の強化を図ろう!!

ハワイは太平洋の中心部にあるため、戦力の派遣にはトリントンからが最も適している。潜水艦や水中兵器を生産して進軍させよう。また、ベルファストからオデッサ周辺への進攻も潜水艦が役に立つ。



## ハワイ攻略の戦力を派遣しよう

ジオン軍重要拠点のハワイは太平洋の中心。ベキンからはベキン攻略に当たっていた戦車を潜水艦で輸送、デブログやミデアは空路で接近させる。トリントンからは水中戦力を、ジャブローからはデブログなどの航空部隊を新たに生産して派遣しよう。



▲ベキン攻略時の戦力をそのままハワイへ派遣するのが攻略のポイント。

## 水中戦用にドン・エスカルゴを生産しよう

序盤では水中戦の可能なMSが開発されていないので、ドン・エスカルゴを戦力として投入しよう。ドン・エスカルゴは水中の敵しか攻撃できないが、移動能力が高く拠点攻略では非常に役立つ戦艦だ。

## オデッサ周辺へ戦力を投入しよう

オデッサ周辺はジオン軍戦力の多い激戦区。加えて宇宙からはMSを搭載したHLVが降下してくる。しかしHLVの着地点はオデッサの東側と決まっています。まずは大戦力を投入してオデッサ周辺のジオン戦力を徹底排除。そしてMSが発進する前にHLVを破壊できる連邦軍戦力を待機させよう。



▲オデッサ周辺の守りをMSで固めるジオン軍。戦力は数で対抗しよう。



▲HLVの着地点は一定。MSも発進前、倒すはう。



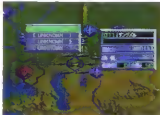
▶大部隊で囲んで確実に撃破するのが、



▲近くの基地を制圧し、物資を補給しつつ戦おう。

## デブログでは攻撃できない敵に注意

オデッサ周辺ではHLVといっしょに、MSを搭載したジオン軍の戦艦が突入してくることがある。着地点はHLVと同じ。戦艦はデブログでは攻撃できないが、取り囲んでMSの発進口をふさいでしまえば、戦車だけでも楽に倒すことができる。



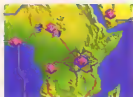
▲取り囲みにはデブログも参加。少ない戦力で戦艦の動きを封じよう。



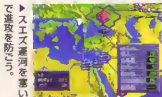


## アフリカ大陸からのジオン軍進攻を阻止

重要拠点キリマンジャロ周辺はMSが出撃したり、MSを搭載したHLVも降下したりする完全なジオン軍勢力圏だ。しかし、戦艦以外は地中海を渡ってこられないので唯一の陸路であるスエズ運河を連邦軍の戦力で塞いでしまえばジオン軍の進攻を阻止できる。ジオン軍の戦艦が地中海を渡ってきたら、囲んで集中砲火を浴びせ一気に倒すのだ。



◀ ジオン軍の勢力圏だが、進攻は防げる。



▶ スエズ運河を塞いで進攻を防ぐ。

## ベキン周辺の拠点を制圧しよう

ベキン周辺は、特に北のほうに制圧していない拠点多いはず。序盤で拠点を制圧できるのは61式戦車だけなので、その移動能力の低さをミデアの飛行能力でカバーしよう。61式戦車を輸送し連邦軍の勢力を広げていこう。ベキン制圧後であれば、ユーラシア大陸はオデッサ以外の拠点を制圧することができるのだ。



▲ 拠点を制圧すれば、ターンごとに入ってくる資金や資源が多くなり、戦力の強化も図りやすくなるのだ。

## アムロ・レイ以外のエースパイロットを探せ!!

連邦軍で最も有名なエースパイロットはアムロ・レイだ。しかし大きな戦場は多く、他にも活躍したパイロットは多いはず。連邦軍司令官は人事と戦術の采配しだいで、特定のキャラクターを成長させ、アムロ以上のエースパイロットを生み出し、活躍させることも可能なのだ。



◀ 主人公クラスのキャラクターは、みな潜在能力が高い。



▶ 成長させるとMSを性能以上に使いこなすのだ。

このイベントを見たか?

## ガンダムシリーズの登場人物がしゃべりまくる!

一年戦争に重なるシリーズは全部で4つ。それぞれのシリーズから主人公とそれを取り巻く人物が登場しているのでチェックするのも大きな楽しみだ。シリーズに登場しているパイロット同士を隣接させて待機させると、連邦、ジオン軍問わずシリーズの内容を彷彿とさせる会話を始めるのも、ファンにはたまらない展開といえるだろう。



◀ 「第08MS小隊」のシローとカレンが登場。

▶ バニングとモンシアの会話はかなり笑える。



◀ SSオリジナルソフト「ガンダム外伝」に登場。



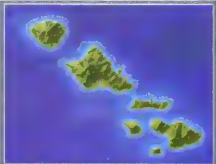
▶ 敵との会話は熱くさせるものがある。



## 重要拠点攻略

## ハワイ

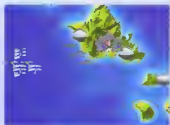
太平洋の中心に位置する重要拠点ハワイ。しかし、本拠地は島の中央にあり最終的に陸地で決着がつく。水中と地上で戦う部隊を編制しておこう。



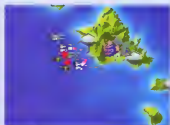
## 序盤戦

## ドン・エスカルゴ部隊で敵水中戦力を撃破

ジオン軍の水中戦力は潜水艦の他に水中戦用MSも登場する。これに対応してドン・エスカルゴの部隊を先行させ囲むように攻撃させる。潜水艦には間接攻撃で援護させてMSを倒そう。潜水艦は直接攻撃を受けないように位置取りに注意して戦おう。



▲初期配備。早いターンでの攻略は敵の戦力が少ない。



▲連邦軍の潜水艦はドン・エスカルゴの背後に待機。直接攻撃を防ごう。

## 中盤戦

## 潜水艦とミデアを陸につけ、戦力を上陸させよう

ジオン軍の水中戦力を撃破したら、島に上陸。島の攻略戦力は61式戦車とデブログが中心。開発が終了しているMSもジャブローから戦力として送り込み役立てよう。



◀敵を挟むように両岸から攻める。



◀連邦軍MSの実戦投入も試そう。

## 終盤戦

## 集中攻撃で本拠地の敵MSを倒そう!!!

残るジオン軍勢力は本拠地を守るMSと周辺の防衛戦力のみ。ドン・エスカルゴは陸上では攻撃できないので戦闘に参加させず後方に待機。潜水艦は間接攻撃ができるので前線に出して活躍させよう。潜水艦はM型が速くまで攻撃できるのでおすすめです。デブログと61式戦車は島の4分の1を埋めるくらいの戦力があれば十分。本拠地周辺を守

る敵MSは集中攻撃して倒し、その後、本拠地の守備に当たっているMSに的を移し、これも集中攻撃で倒そう。



▲潜水艦による間接攻撃は遠くからでも届き、威力もあるので活用したい。



◀物資のある部隊で囲んで一気に倒す。



▶物資が多いと攻撃力も高くなる。



# 目標ターン:021~028

## 第13独立戦隊の処遇と カリフォルニア基地攻略

次に提案されるのはカリフォルニア攻略作戦。隣接したハワイにいる戦力の投入により早い段階での実行が可能だ。ジオン軍のH.L.V.の大気圏突入だが、これを宇宙で阻止することができれば地球での戦況が有利になる。難易度の高い作戦だが挑戦する価値はある。



▲ホワイトベース乗組員の処遇は非常に重要。原作とあわせて進めるが、パイロットを養成させるのかを選択するのだ。

### 作戦フローチャート

第13独立戦隊  
への指示

RXシリーズ  
開発データ回収

敵H.L.V.の大気圏  
突入阻止

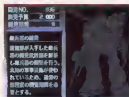
ハワイ及びトリントン  
周辺拠点の制圧

カリフォルニア  
攻略作戦実行

### 戦略フェイズ

#### 新兵器は必要に応じて開発しよう

RX開発データの回収により、新戦力の開発プランが次々に提案される。しかしすべての開発プランを実行するのは経済的に難しい。戦闘に役立つ戦力を選び、開発プランを選択して実行することで資金活用の無駄をなくしたい。ちなみにジムとガンダムの発展、改良型MSを選んで開発していけば間違いないだろう。連邦軍には、性能の高いお得なMSが充実しているのだ。



▲ジオン軍兵器の開発は、資金に余裕があれば。

▶MAの開発プランは、行ななくても十分戦える。



#### 第13独立戦隊の存続の決定

RXシリーズ回収作戦はジオン軍の襲撃を受けたが、ガンダムに搭乗したアムロの活躍で無事成功したと報告がある。この時、第13独立戦隊を存続させるか決断を迫られるが迷わず存続させよう。原作どおりにイベントが発生し、ガルマやランバ・ラル、ドズルといったジオン軍のパイロ

ットたちを次々と撃破してくれるのだ。



▲第13独立戦隊が存続していれば原作どおりのイベントも次々と発生する。

# 行動フェイズ

## 制圧した重要拠点付近の他の拠点を制圧し、勢力を拡大しよう

ハワイ⇒カリフォルニア⇒ニューヨークの順に攻略する重要拠点は、近い位置に点在している。これらを攻略すると同時に周辺拠点の制圧も進めて地球圏での勢力を広げていこう。

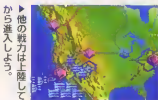


## カリフォルニア攻略の準備を始めよう

ハワイ攻略に用いた戦力をそのままカリフォルニアに移動させればOK。カリフォルニアは西側が海に面していてジオン軍の水中戦力も充実している。ドン・エスカルゴ部隊をここから進入させて戦わせよう。水中戦力以外はカリフォルニアの東側の陸地から進入させる。陸地から進入したほうが本拠地に近い位置から局地戦フェイズを開始でき、攻略しやすいのだ。



◀ ドン・エスカルゴを海岸沿いに進べよう。



▶ 他の戦力は上陸してから進入しよう。

## ジャブローで開発したMS部隊も投入しよう

開発プランの実行により完成されたMSがジャブローにいるはずなので、ミデアでカリフォルニアに送り込もう。

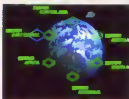


◀ MSは一機でも戦力として大きな存在なのだ。

## 敵HLVの大気圏突入を阻止しよう

宇宙には地球への突入ポイントがある。この付近にジオン軍HLVが出現するので集中攻撃で倒す。HLVはMSを搭載しているのだが、1ターン以内に破壊してしまえばMSもろとも排除できる。これで地上の戦いに余裕ができ、拠点攻略にまわせる戦力が多くなるのだ。ただし、宇宙は完全にジオン軍の勢力下にあり、HLV以外の戦力も多い。HLV破壊が難しい状況になったらすみやかにルナ2に撤退させ、HLVの破壊は今ま

でどおり地上戦力に任せよう。



◀ 突入ポイントの制圧権さえ取ればよし。



▲ ルナ2と突入ポイントの連絡がうまくいけばHLVを撃破できる。

## 無口な主人公ウ・カジマ登場

ユウ・カジマという名前。聞き覚えのある人もいるはず。実はSSオリジナルシリーズ「ガンダム外伝」に登場した主人公なのだ。



▲ 愛機ブルーディスティニーもEXAM研究を進めれば開発可能になる。



攻略パターン  
連邦軍

## ハワイとトリントン周辺拠点を制圧しよう

ハワイを制圧したことで太平洋にジオン軍戦力はなくなっただけ。戦車を搭載したミデアが潜水艦で太平洋から北極海までに点在する拠点の制圧に向かう。



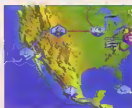
◀ロシア地域の拠点の制圧も完了させておく。

## 戦車は回収して戦力として役立てよう

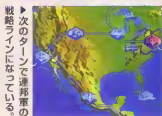
拠点制圧に向かった戦車はミデアや潜水艦で必ず回収しよう。戦力として役立てるか、廃棄して資源の回収に役立てるのだ。

## ニューヨーク攻略準備も進めておこう

カリフォルニアの次の重要拠点はニューヨーク。連邦軍の戦力はカリフォルニアの攻略に投入されるが、カリフォルニアとニューヨークをつなぐ戦略ラインを確保し、そこに部隊の一部を待機させておこう。ラインの左右を挟むように部隊を待機させておけば戦略ラインが連邦軍所有になり、カリフォルニア攻略後のニューヨークへの移動が非常にラクになるのだ。



◀戦略ラインの両側に部隊を待機させておく。



▶次のターンで連邦軍の戦略ラインになっている。

## カリフォルニア制圧後は潜水艦で戦力を輸送

カリフォルニア制圧後、潜水艦はベルファストとマドラスからオデッサとキリマンジャロへの戦力輸送部隊になる。各地に輸送しておこう。



◀ベルファストのほうへ多く戦力を輸送する。

## もしも、第13独立戦隊を解散してしまったら……

第13独立戦隊を存続させておくと、原作のシナリオどおりのイベントが発生してジオン戦力を撃破してくれるという特典がある。しかし、第13独立戦隊を解散させないとホワイトベースの乗組員であるブライト、アムロ、セイラといったキャラクターを育てたり、会話を見たりすることはできないのだ。イベントが発生しなくなるのを承知でキャラクター同士の会話を楽しみたいのであれば、第13独立戦隊を解散させパイロットの人事を行おう。



◀自分なりの第13独立戦隊を編成するのも楽しい。

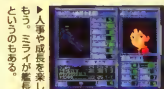


あなたは…アルティマ移転！？  
私をお忘れか？  
あなたの父上 ジオン・ダイクンと革命に

▲会話を楽しむのも解散後の喜び。特にアムロやセイラは敵味方問わず会話バターンが非常に多いのだ。



◀おすすめ会話はブライトとミライ、セイラとカイなど。



▶人事や成長を楽しむのも、ミライが成長するというのもある。



◀解散させる時期によつてパイロットのレベルが変化する。

## 重要拠点攻略

## カリフォルニア

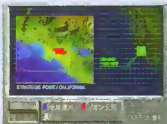
海岸沿いに位置するカリフォルニア。陸海のバランスは半々だが、攻撃に加わる戦力は本拠地よりの陸上から攻める部隊を多めに編成しよう。



## 序盤戦

## カリフォルニアの東西から一気に攻めこもう

ドン・エスカルゴを中心とした水中戦力は西側から、デブロッグ、61式戦車を中心とした陸空兵器は東側から突入させよう。物資補給要員としてミデアやベガサス、潜水艦も、後方に待機させておこう。ジャブローから新型MSを投入するのも忘れずに。



▲MS戦力が堅わない連邦軍とジオン軍との戦力比はジオン軍1：連邦軍3。



▲MS開発もジムくらいまでは終了させて生産、投入していきたい。

## 中盤戦

## 敵戦力を分断したら確実に戦力を減らそう

まず、ドン・エスカルゴを先行させ、ジオン軍の水中戦用MSをおびき出す。次にデブロッグや61式戦車を進攻させジオン軍の陸上戦力を引き寄せよう。二手に分かれたジオン軍戦力を同時に攻撃しよう。物理的に勝っているのに、囲んでからの集中砲火が可能。



▲ドン・エスカルゴとデブロッグでジオン軍戦力を分断するよう誘導する。



▲ジオン軍の各部隊が孤立したら囲んで集中砲火。一気に倒そう。

## 終盤戦

## ニューヨーク攻略のための味方が減らないように工夫しよう

連邦軍の戦力が減らないように、耐久力が低くなった兵器は戦艦に撤収。耐久力、物資ともに余裕のある兵器と交替させて戦う方法で本拠地を攻略しよう。全体の戦力が減らなければ、その分の生産活動を行わずにニューヨーク攻略に移ることができるのだ。



▲前線の戦力を交替させながら本拠地を守る敵MSを攻撃しよう。



▲ジオン軍を全滅させたら、耐久力の回復と物資の補給を忘れずに。



# 目標ターン:029~035

## マチルダ補給部隊の派遣と ニューヨーク攻略

RXシリーズ開発データが回収されると連邦軍の軍事技術が向上する。MSやMAの開発プランもより性能の高いものが提案されるようになるのだ。ニューヨーク攻略にはカリフォルニア基地の戦力をそっくり投入して一気に完了。アメリカ大陸の完全制圧を果たそう。



▲連邦軍でもRXシリーズ開発データが回収され、新登場の開発プランが次々と提案される。ジム、ガンダム系の開発プランが特に重要だ。

### 作戦フローチャート

ニューヨーク攻略  
作戦準備開始

マチルダ補給部隊  
の派遣

MS開発への資金  
の先行投資

ニューヨーク攻略  
作戦実行

アメリカ大陸の基地  
を完全制圧

### 戦略フェイズ

#### マチルダ補給部隊の派遣

大気圏突入の際、シャアの攻撃を受けて北米に降下した第13独立戦隊。ジオン軍の追撃を受けている第13独立戦隊に対し、マチルダが補給部隊の派遣許可を求めてくる。これを許可すると、第13独立戦隊はガルマ・ザビを打ち破りガルマ・ザビ国葬イベントが発生する。補給部隊の派遣を却下すると第13独立戦隊がガルマ・ザビに敗北したという報告が行われる。



▲補給部隊を派遣して  
国葬イベントを見よう。



もガルマ隊に敗北して  
も衆相見は救助される。

#### MS開発への資金の先行投資

V作戦の研究データがジャブローに届くと連邦軍の軍事技術が向上、これまでに開発されたMSの高性能化が行われるようになる。MS開発のレベルを併せて上げておけば、これまで以上に戦力として役に立つ、ガンダムやジムの後継機の開発プランが提案されるようになる。



▲ジム・SカスタムやジムコマンドGSといった、戦力になるMSの開発プランが次々に提案されるぞ。



# 行動フェイズ

## キリマンジャロ付近のジオン勢力を倒し、制圧拠点を広げよう

ジオン勢力下としては、地球圏最大のアフリカ大陸。これ以上の勢力拡大を阻止するために、またアフリカ大陸に降下してくるH.L.V.撃破のために大戦力を投入し、ジオン軍の勢力を一掃しよう。

## キリマンジャロ付近の敵勢力を抑えよう

キリマンジャロを中心としたアフリカ大陸に潜水艦や航空部隊の大戦力を進攻させよう。これはジオン勢力の拡大を抑えると同時に、キリマンジャロ攻略作戦に備える意味もある。またキリマンジャロ付近にはMSを搭載したH.L.V.も降下してくるので、これを破壊する部隊を待機させるのも目的だ。ジム系のMSで戦力を整え、61式戦車、デブログなどと一緒にどんどん投入していこう。



◀ アフリカ大陸の要点を制圧。補給基地にして戦おう。



▶ H.L.V.はMSの発進前に集中砲火で倒してしまおう。

## 敵航空部隊は61式戦車で倒そう

まだMS戦力が整っていない状態なら61式戦車を大量に投入、ジオン軍の航空部隊に対抗させよう。連邦軍のMS戦力も混合させればベストだ。



◀ 攻撃力の高いMSは隊列を工夫して戦おう。

## ルナ2の防衛戦線を強化しよう

宇宙ではジオン軍がMS、MA戦力ともに充実させ、勢力を拡大しようとルナ2に攻め入ってくる。ルナ2ではSフィッシュ、MSともに部隊を整え防衛戦力の強化に努めよう。ジオン軍のMAは物資消費が激しく、そこが攻撃の狙いめ。物資が切れれば、移動・攻撃力がなくなり、ジオン軍MAの抵抗を受けることなく倒せるようになるのだ。逆に味方戦力の物資が切れないように注意して戦おう。



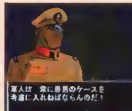
◀ 接近してきたジオン軍に対応した戦力で攻撃させる。



▶ ジオン軍の戦術ラインを切断するように部隊を置く。

## 『0083』シリーズからは大勢登場!!

「0083」は一年戦争を生き残った人々の物語。当然、一年戦争時にも活躍していたパイロットが多い。バニングやモンシアなどが登場している。



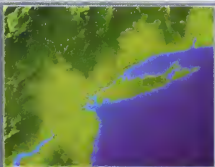
軍人は常に最前線のケースを考慮に入れねばなんのさ!

▲コーウェンやワイアットも『0083』シリーズの登場キャラクターなのだ。

# 重要拠点攻略

## ニューヨーク

カリフォルニアの東に位置するニューヨーク。戦略ラインを抑えておけば61式戦車でも進入できる。大戦力を投入して部隊を入れ替えつつ戦おう。



### 序盤戦 カリフォルニア攻略時の戦力をそのまま投入

カリフォルニア攻略時の戦力をそのまま投入するのだが、全戦力が西から進入することのないように、航空部隊は東側から進入させよう。MSを搭載した戦艦は攻撃の中心となるので、これも東から進入だ。



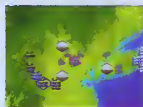
◀移動力のあるデブロッグを壁にMSとの隊列を編制。



◀戦艦を先行し、ジオン軍戦力が孤立するように誘導。

### 中盤戦 敵を囲んで倒せるように広く布陣しよう

戦車部隊につられてジオン軍の部隊が孤立したらデブロッグとMSの編制部隊を進攻させる。ジオン軍のMSを囲んで倒せるように広く構え、接近してきたところを集中砲火で倒そう。



◀広く構える。ジオン軍の戦力の接近を待つ。



◀囲むように移動。集中砲火で一気に倒す。

### 終盤戦 物資を補給したら一気に砦を攻めよう

残すは本拠地周辺を守るMS部隊と、耐久力の高い戦艦やMAだけ。しかし、性能の高い相手なので戦力の消耗はさけられない。もしも無傷の部隊が残っていたら、それを壁にMSを守る隊列を編制してから攻撃に移ろう。ターン数をかけても、戦力を減らさずにジオン勢力を撃退したい場合は、カリフォルニアやジャブローから無傷の部隊を移動させニューヨークに突入さ

せるなどの戦法を取ろう。時間はかかるが耐久力がフルの部隊が一撃で敵に倒されるようなことはないはずだ。



▲増援を突入させる方法は、後半の重要拠点攻略でも使える戦法だ。



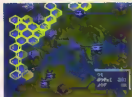
◀戦艦で耐久力、物資とも回復することができる。



▶回復した戦力を盾に隊列編制をするのも戦法。

## ニューヨークの戦力を輸送しよう

ニューヨーク攻略に活躍した部隊は次の目標である重要拠点オデッサの攻略のために輸送しよう。潜水艦を移動手段とした場合、ベルファストとマドラスからオデッサに上陸しやすい。ニューヨークの部隊をはじめ、各重要拠点に残されている潜水艦や61式戦車、ミデア、MSなどの戦力はすべてベルファスト、マドラスに輸送してオデッサ攻略に役立てよう。



▶ 潜水艦は移動力の高いU型がおすすぬ。



▶ ベルファストでは新兵の生産も開始しよう。

## 資金が余っているば廃棄してリサイクル

資金が大量に余っている場合、ニューヨーク攻略に役立った61式戦車やデブログは廃棄して資源を回収。その資源と余っている資金でMSを生産し、戦力の中心をMSに切り替えてオデッサ攻略に役立てよう。資金がない場合は少しずつMSを生産し、徐々にMS中心の戦力へ切り替えを行おう。

## アメリカ大陸の拠点をすべて制圧しよう

アメリカ大陸からジオン勢力が消えたら残った拠点を制圧を行おう。大陸の北のほう、カナダ周辺には3〜5カ所の拠点が制圧されずに残っているはずなので、ここにMSか61式戦車を搭載させたミデアを派遣し1カ所ずつ制圧していこう。全体マップを見るとジオン軍と連邦軍の制圧拠点の場所や戦力の状況などを確認しやすいので、参考にして制圧していこう。



▶ 水中戦用のMSなら制圧に向かいやすい。



▶ 全体マップで制圧されていない拠点を探そう。

## 制圧部隊は面倒でも回収しよう

拠点制圧にまわった部隊は面倒でも回収に向かい、近くの重要拠点に運んでおこう。この回収活動は資源と戦力のために重要なのだ。



▶ 回収作業は連邦軍の財源を救う行動なのだ。

このイベントを見たか？

## ガルマ・ザビの国葬とギレンの熱い演説

マチルダが第13独立戦隊に補給活動を行うことで発生するガルマの国葬イベント。第ガルマの死をジオン軍の士気向上に利用するため演説を行い、ジオン軍の正義までも主張するあたりにギレンの計算高く冷酷な人間性を見て取れる。さすがはI.Q.240の男だ。



▲電波ジャックでガルマの国葬とギレンの演説は全世界に報道された。



弟の死さえも 敵いの道具にするとは— 辛い戦いだな—

▲ギレンの人間性を見抜いていたレビルの鋭いセリフ。

# 目標ターン:036~050

## オデッサ作戦の実行

地球上の重要拠点攻略はオデッサとキリマンジャロの2カ所を残すのみ。この2カ所は本拠地を守る戦力が多く、兵器の能力も高い難関である。連邦軍の戦力も今までのようにデブログや61式戦車中心の戦力では攻略は難しい。中心戦力をMSに切り替えて生産を強化し、オデッサ攻略の準備を整えよう。



▲オデッサ作戦を実行の際、オデッサに突入するタイミングが最も重要。ジオン軍の防衛部隊が少なくなると突入が容易になる。

## 作戦フローチャート

第13独立戦隊への  
補給部隊派遣

ランバ・ラル隊との  
戦闘報告

ジム強化案の実行

オデッサ攻略  
準備開始

オデッサ作戦実行

エルランの裏切りと  
核ミサイル発射阻止

## 戦略フェイズ

### 第13独立戦隊に補給部隊を派遣しよう

2回目となる第13独立戦隊ホワイトベースへの補給部隊の派遣。ジオン軍の青い巨星ランバ・ラル率いる独立戦隊の攻撃を受けて、物資が底を突いた第13独立戦隊への補給部隊派遣の許可を求められるのだ。これを許可すると、第13独立戦隊がランバ隊を撃破したとの戦闘報告イベントが発生。補給部隊を派遣しないと第13独立戦隊はランバ隊に敗北してしまうのだ。



▲レベルは第13独立戦隊を評価している。



▲補給部隊の派遣は連邦軍にプラスになるはずだ。

### ジム強化案を実行し、戦力の強化を図ろう

ジオン軍の開発技術は連邦軍以上に発達早い。これに対抗すべく、連邦軍の開発部がMS戦力の総合的なレベルアップを図り、ジム強化案を提案してくる。実行すれば、ジムの生産価格の低下や開発期間の短縮などが行われる。より高性能のジムを開発できるようになるのだ。重要拠点

の攻略や防衛に役立つ戦力が手に入るの、実行しよう。



▲開発資材を抑えられたライトアーマージムなどが開発される。

# 行動フェイズ

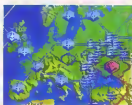
## オデッサ作戦を実行して地球圏での支配を固めよう

オデッサを攻略してしまえば、突入してくる敵のHLVへの対応もしやすい。地球圏での連邦軍勢力が安定、ジオン軍の進攻も少なくなる。それだけに重要拠点オデッサの敵防衛力は高く攻略も難しいぞ。



### 敵HLVを警戒しつつオデッサ周辺を固もう

オデッサ攻略には3~5ターン、局地戦フェイズで考えれば15ターンは必要。攻略にも大部隊が必要になる。ルナ2の防衛戦力、キリマンジャロ周辺制圧戦力以外の戦力はすべてオデッサ攻略に投入したい。オデッサ攻略のターン中も、宇宙からMSを搭載した敵のHLVが降下してくる。これを破壊する戦力を攻略戦力とは他にオデッサ周辺に待機させておこう。



◀ 攻略戦力でオデッサを囲む。多いほど良い。



▶ 敵HLVの出現には毎ターン気を配ろう。

### MSの大量投入が必要不可欠

攻略戦力はMSが中心で大量投入が必要。オデッサ防衛のジオン軍戦力もMS、MAが中心の部隊編制で、それが数十機も待機しているからだ。



◀ ジム系を大量生産してオデッサに送らねばならない。

### このイベントを見たか!?

## マチルダからの第13独立戦隊実戦報告

第13独立戦隊へ補給部隊を派遣するとランバ・ラルを撃退するイベントが起こることは前にも書いたとおり。その後、ランバ・ラル隊残党戦力も撃破したとの報告があり、マチルダからは第13独立戦隊ホワイトベースの実戦報告が行われる。第13独立戦隊が訓練を受けていない民間人から構成された素人軍団にもかかわらず、ガルマ地上軍、ランバ・ラル独立戦隊と打ち破ってきた戦果が報告される。



敵の戦力をくぐり抜けてきました... 彼らの新しい戦術には 驚嘆すべきものがあつた



▲特にアムロ・レイとガンダムの能力・戦果についての報告は興味深い。



敵艦より報告します。ホワイトベースは、ランバ・ラル艦の機体と交戦し、これを撃破することに成功しました



これだけの戦果です。レビル報告が彼らをニュータイプ部隊と呼んだ理由... 分かるような気がします

▲ニュータイプ部隊と呼ばれるにふさわしい能力が彼らにはあるのだ。

◀ ジオン軍も無視できない存在に成長。



# 重要拠点攻略

## オデッサ

今までのように数に任せた攻略では難しい。ポイントを抑えた戦力の投入と、オデッサの敵防衛戦力を孤立させる戦法が必要だ。

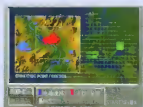


### 序盤戦 敵部隊数の少ないタムンに攻め込む

オデッサ防衛戦力はターンごとに増減する。20ターン前後が部隊数が少なく、攻め込むチャンス。戦略フェイズでオデッサを守る部隊数をチェックし、数が少ないのを確認してから作戦を実行させよう。



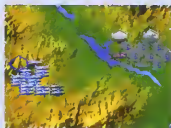
◀戦略フェイズで部隊数をチェックできる。



◀作戦実行で敵の生産活動を停止できるのだ。

### 中盤戦 おとりを使って敵戦力を分断させて叩く

オデッサの西から陽動部隊を、南東から主力部隊を送り込む。陽動部隊は先行してジオン軍戦力を引き寄せ、本拠地を孤立させる。耐久力の低い敵MSを狙って攻撃していこう。主力部隊は戦艦を南東の拠点に待機させ部隊を交替しながら、接近してくる敵MSを少しずつ倒していこう。



▲陽動部隊は戦車やデブロッグ、数機のMSで構成。耐久力の低いMSだけを狙い、できるだけ敵戦力を減らそう。



▲主力部隊は少しずつ前進。目の前のジオン戦力を撃破しつつ本拠地へ。陽動部隊と同じ作戦でいこう。

### 終盤戦 物資を補給しながら一気に倒そう

オデッサの防衛戦力が少なくなったら本拠地付近の拠点を占拠。ジオン軍のMSやMAの物資補給を防ぐのと同時に、味方戦力の耐久物資の回復に努めるのだ。本拠地の防衛戦力はMS、パイロットともに能力が高い。戦艦や拠点で物資を補給した戦力で囲み集中砲火で一気に倒そう。



▲特にMAは物資切れになりやすい。補給させないように拠点を占拠すれば反撃を受けずに倒せるのだ。



▲本拠地では耐久物資の回復が早い。ターンをかけた本拠地の戦力が回復し、逆に痛手を受けるので注意。



## 主戦力の入れ替えと宇宙での戦力強化

MS開発資金の先行投資で連邦軍のMSの種類も増加したはず。オデッサ攻略も終わり、キリマンジャロの攻略後には戦闘の中心は宇宙へ移動することになる。それに備えてルナ2でのMS生産を強化しておこう。キリマンジャロの攻略後のことになるが、資金と資源に余裕があれば地上の各重要拠点でもベガスやマゼランS、MSを生産して、ルナ2に輸送しよう。



◀生産できるMSの種類も充実してきたはず。



▶ルナ2ではMSの大生産を行うこと。

## 敵HLV対策部隊は残しておこう

オデッサの制圧が終了してもジオン軍のHLVは降下してくる。キリマンジャロ攻略戦力以外にもオデッサには対策部隊を残しておこう。



◀HLV対策部隊はコストの低いMSが適任。

## ジャブローの防衛戦力を生産しておこう

オデッサ作戦終了後、第13独立戦隊をジャブローに向かわせるとジオン軍のMS部隊に尾行されてしまう。これによりジャブローは襲撃を受けることになるので、防衛戦力が必要となる。オデッサの戦力を輸送するか、ジャブローで防衛戦力を生産しておこう。ジオン軍の襲撃戦力はMSが中心の部隊編制なので、ジャブローの防衛戦力の準備もMSを中心にしたい。



◀第13独立戦隊が尾行されジャブローが襲われる。



▶MSを中心とした防衛戦力を準備するのだ。

## 「Z」で活躍するキャラクターも登場!

艦長クラスのパイロットには「Zガンダム」でも登場する人物が揃っている。ジャミトフやバスク、彼らと対立することになるブレックスも同じ連邦軍の将校だったのだ。



◀残念ながらヘンケン艦長は登場しない。

このイベントを見たか!?

## オデッサ作戦で発生する2つのイベント

第13独立戦隊のオデッサ作戦参加を却下すると、マチルダが補給部隊の派遣許可を求めてくる。これを許可すると、オデッサ作戦終了後に黒い三連星との交戦報告が行われ、マチルダ・アジャンの戦死が報告されるのだ。また、オデッサ作戦実行中には諜報部員

エルランの裏切り発覚と核ミサイル発射もしくは阻止イベントが発生する。諜報力の状態や第13独立戦隊への指示の出し方、エルランを逮捕しているかどうかなどでイベントの発生や結果が変化してくるのだ。同じデータで何度もいろいろ試してみてほしい。



ガンダムに核ミサイルの破壊をやらせます!

▲ガンダムが核ミサイル発射を阻止する展開もあるのだ。

# 目標ターン:051~065

## キリマンジャロ制圧と ニュータイプ研究機関の設立

いよいよ地球圏最後のジオン軍重要拠点キリマンジャロ攻略作戦が提案される。戦力の宇宙戦用切り替えやソーラシステム開発計画、ジオン軍のフラナガン機関に対抗するニュータイプ研究機関の設立など、戦略フェイズで実行するべきことも非常に多い。



▲キリマンジャロの攻略が終われば地球圏の勢力は連邦軍のもの。しかし宇宙は完全にジオン軍の勢力下。折り返し地点にたどり着いたばかりだぞ。

### 作戦フローチャート

ソーラシステム  
開発計画実行

ジャブローへの  
敵戦力の進入を阻止

キリマンジャロ  
攻略準備開始

キリマンジャロ  
攻略作戦実行

地球圏全拠点制圧

ニュータイプ研究  
機関設立

### 戦略フェイズ

#### ソーラシステム開発計画実行

ソーラシステムとは宇宙における対要塞戦兵器のこと。大量の鏡を操作して太陽光線を集中し攻撃に転化させるといふ攻撃システムになっている。太陽との位置関係上、いつでも使えるという武器ではないが、宇宙での重要拠点攻略には非常に有効な兵器になるだろう。またこの開発計画を実行することで、ソロモン攻略作戦である星一号作戦中にあるイベントが発生する。



▶ソロモン攻略中に役立ってくる。

▲開発計画が提案されたらすぐに実行しよう。

#### ニュータイプ研究機関の設立

ジオン軍には、キシリアの力添えによってニュータイプ研究機関であるフラナガン機関がすでに設立されている。連邦軍の脅威となったララ・スンを発掘した研究施設である。ニュータイプ研究に関しては連邦軍は遅れているので、すぐに研究機関を設立しよう。研究結果として後にニ

ュータイプ戦用のMS開発プランなどが提案される。



▲ニュータイプの存在は敵味方ともに無視できないほどになっている。

# 行動フェイズ



## キリマンジャロを制圧して地球圏から ジオン勢力を完全に追い出そう

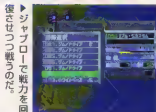
地球圏最後の重要拠点キリマンジャロ。ジオン軍の防衛戦力が高いことは言うまでもない。攻略戦力には陸戦型ジムや陸戦型ガンダムといった性能の高い兵器を中心に、MSで整えよう。

## ジャブローを襲うジオン軍を一掃しよう

第13独立戦隊をジャブローに向かわせると、ジオン軍のMS部隊に尾行される。撃退部隊を出さないと侵入されて、局地戦フェイズになってしまうので、すぐに撃退部隊を発進させよう。撃退部隊が整っていない場合、61式戦車などを発進させてジオン軍のMS部隊の攻撃的にさせる。61式戦車は破壊されるが、少ない犠牲でジャブロー侵入を抑える時間稼ぎができるのだ。



◀ 時間稼ぎをしているうちに撃退部隊を編制する。



▶ ジャブローで戦力を回復させてつづ戦うのだ。

## 局地戦突入に備えて 戦力を残しておこう

撃退部隊が出撃している間も、ジャブローに突入されて局地戦に入る危険性が考えられる。局地戦を戦うことのできる戦力は残しておきたい。



◀ 本拠地を守る戦力には耐久力の高い戦艦を。

## このイベントを見たか？

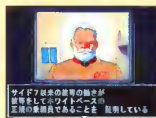
## ペルファストで第13独立戦隊を解散させると起こる

第13独立戦隊を解散させる選択機会は何回も出てくるが、ペルファストでの解散はその後の展開が面白い。第13独立戦隊を解散するように指示を出すと、ガンキャノンパイロット、カイ・シデンがジオンの民間人スパイと思われる少女と逃走したとの報告があるのだ。原作での展開と照らし合わせると、ちょうどミハルが登場する辺り。カイと逃走した少女とは間違いなくミハルのことだろう。



戦場の戦いを決めてくは  
なすまじん。ホワイトベースを  
このまま 戦場に引き出すのですか？

◀ 解散させなければ原作通りの展開が続く。



サイド7以来の最悪の働きが  
彼等をしてホワイトベースの  
正真正の乗組員であることを 証明している

▲ もちろん解散させなければ、ジオン戦力を次々と撃破してくれるのだ。



ガンキャノンのパイロット「カイ・シデン」  
がジオンの民間人スパイと思われる少女と  
軍から脱走しました！

◀ カイとミハルの逃走という展開も魅力的だ。



彼らにいてもよからうー  
彼らにこそ 幸運になる運命がらあるの  
ではないかな

▲ ミハルの小さな妹第2たちとカイが暮らす。涙が止まらないシーンだ。



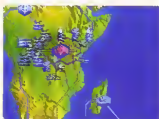
攻略パターン  
連邦軍

## キリマンジャロ攻略戦力を発達させよう

キリマンジャロ攻略戦力はオデッサ、マドラスから発達させる。オデッサからはMSを搭載したペガサスなどの飛行部隊を、マドラスからはMS搭載の潜水艦を移動させる。アフリカ大陸での拠点の制圧はキリマンジャロ以外は終了しているはずなので、戦力の移動もスムーズに行えるはず。攻略戦力の陣容は陸戦型ジム、ガンダムを中心に間接攻撃もできるMSも大量に投入したい。ジオン戦力が膨大だけに囲んで倒す戦法は使えず、間接攻撃が非常に役立つのだ。



◀ 間接攻撃の戦力も充実させるべし。



▲ キリマンジャロ周辺は歩きにくい地形になっている。各MSの移動力を考えて配置を工夫しよう。

## 主戦力を守る スタックで戦おう

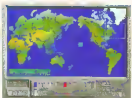
陸戦型のジムやガンダムは耐久力や攻撃力が高く重宝するが、生産に莫大な資金や資源を要する。1機破壊されるだけでも戦略面、コスト面で大きな痛手となるのだ。前方にコストの低い戦力を盾に置いて隊列を組む工夫が重要だ。



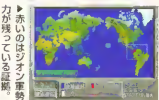
◀ 隊列の後方は相手の攻撃を受けにくいのだ。

## 地球圏を完全制覇し宇宙制圧に乗り出そう

全体マップを見ると確認しやすいが、キリマンジャロを制圧すれば地球圏の拠点、重要拠点はすべて連邦軍の勢力下に入ることになる。宇宙での戦闘が本格化すれば、MSを搭載したジオン軍のHLVの降下もなくなるので地球圏に大きな戦力を置いておく必要もなくなるのだ。すべての戦力を宇宙戦用に切り替えてしまいかまわないのだが、一つだけ特殊な例を挙げておきたい。キリマンジャロがジオン軍の勢力下にあるときに、水中戦用MAグラブプロが生産されていた場合は、局地戦には登場しないものの、キリマンジャロ制圧後に海上に出現することがあるのだ。これを撃退する戦力が必要となるので、水中戦用のMSを生産しておきグラブプロに対抗しよう。



◀ 全体マップで確認すると連邦軍一色だ。



▶ 赤いのはジオン軍勢力が残っている証拠。



▲ もしもグラブプロが出現したら、生産しておいた撃退部隊で対応しよう。

## 『第08MS小隊』の 面々も活躍する!!

シロー・アマダを中心とする「第08MS小隊」のキャラクターも一年戦争のときに活躍している。連邦軍には他にカレンやサンダースJr.が、ジオン軍にはアイナやギニアスなどが登場しており、彼らの会話もファンには見どころといえるだろう。



◀ 会話にはキャラクターの特長がよく出ている。

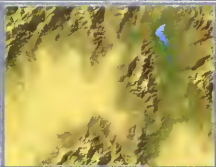


▶ 「そんなジンスクス、俺が破ってみせる!」

## 重要拠点攻略

## キリマンジャロ

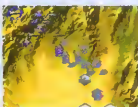
ジオン軍の防衛戦力が多く、各部隊の能力も高い。砂地と山で構成された局地戦では、陸戦型MSと航空部隊以外の移動能力に合わせた進軍が重要。



## 序盤戦 歩きにくい地形を考えて突入地点を決定しよう

移動能力の低下する地形だが、逆にそれを利用してジオン軍戦力の分断を図ろう。まず、北西よりジオン軍を引き寄せるための部隊を投入する。ジオン軍を引き寄せたら部隊を脱出させ、次のターンに西と北東から大部隊を投入するのだ。東側から突入した戦力は縦に延びたジオン軍戦力を

横から集中砲火で叩く。北東から突入した部隊は、北東に位置する拠点で接近してくるジオン軍を迎撃していく。



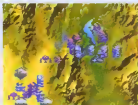
▲戦力を引き寄せ、脱出して再突入。



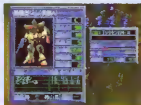
▲北西側の戦力は耐久力の低いMSを狙って攻撃、できるだけジオン軍の戦力を減らそう。

## 中盤戦 拠点と戦艦で物資を補給して戦おう

北東の戦力は本拠地攻略の中心になる。拠点と戦艦で耐久力と物資を回復させつつ戦い、戦力の消耗を抑えよう。ジオン軍戦力が少なくなったら少しずつ前進を開始しよう。



▲隊列を組み、前後交錯させて戦う。



▲後列の戦力は回復に努めるのだ。

## 終盤戦 敵を全滅させて本拠地を制圧しよう

オデッサ攻略と同様に耐久力の低い敵MSを優先して倒し、MA、戦艦は物資切れを狙って叩く。敵MAや戦艦は拠点で物資を補給しようとするので、拠点を占拠するか動きを封じるなどの対策を行う。本拠地の防衛戦力は集中砲火で倒すこと。ジオン軍の戦力を残して本拠地を制圧した場合、キリマンジャロ攻略は終

了しても、すぐに残存勢力が出現してしまう。無駄にターンを消費しないためにも、局地戦フェイズ内でジオン軍戦力を全滅させよう。



▲本拠地の戦力は固く、集中砲火で倒そう。



▲耐久力の高いMAや戦艦も倒し、ジオン戦力を全滅させて制圧しよう。全滅による制圧は連邦軍戦力の耐久力、物資の回復率が非常に高くなるのだ。



# 目標ターン:066~080

## 地上戦力の廃棄と輸送、 「星1号」の実行

地球圏の拠点制圧が完了し、宇宙での重要拠点攻略に乗り出す。その手始めがソロモンだ。ルナ2からソロモンまでの戦術ライン上の拠点を中間基地として、攻略戦力を移動させる。同時にルナ2からの南下戦力も発達、グラナダまでの戦術ラインを確保するのだ。



▲宇宙戦用の戦力への切り替えもどんどん進めよう。MSと戦艦以外の戦力は宇宙での重要拠点攻略には役に立たないのだ。

### 作戦フローチャート

地上戦力の廃棄・輸送

ジャミトフの提案却下

クルスト博士亡命

「星1号」作戦  
準備開始

ソロモン左の2拠点  
の制圧

ソロモン攻略  
「星1号」作戦実行

### 戦略フェイズ

#### ジャミトフの提案を却下しよう

中立コロニーであるはずのサイド6がジオン寄りの政策を行っているため制裁を加えたい、とジャミトフから許可を求められる。これを許可すると、ジャミトフはG3ガスを使用してサイド6の住民を虐殺してしまうのだ。各コロニーからは非難が続出。中立コロニーも資金や資源の提供を中止するという経済制裁を実行してくるので、ジャミトフの提案は絶対に却下しよう。



「G3ガスは「Z」でも使われた殺人ガス。」



これ以降、ジャミトフの出現が多くなってくる。

#### 「星1号」作戦の実行

宇宙での最初の重要拠点攻略となるソロモン要塞。地形の影響を受けにくく、すぐに戦闘が始まるのはここだけでなく宇宙戦全体の特徴だ。攻略戦力には宇宙での移動力に優れた宇宙戦用のMSを中心に編制しよう。局地戦フェイズではソーラシステム照射のイベントが発生する。



▲ソーラシステムが照射されるとソロモンの防衛機能が低下して、防衛戦力の30%を撃破してくれるのだ。



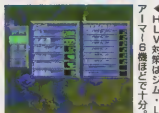
# 行動フェイズ

## 戦力を宇宙戦用に切り替えて ソロモン攻略に乗り出そう

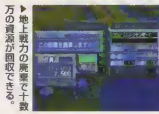
地上戦力を宇宙戦用に切り替え、MSの数が揃ったらソロモンに向けて進撃開始。同時にいくつかの部隊を発進させ、重要拠点を結ぶ戦術ライン上の拠点の確保、敵戦力の分断に乗り出すのだ。

### 地上戦力の廃棄と主戦力の輸送

地球圏の制圧が終了した時点で地上戦力は不要になる。宇宙での攻略にも役立たないので廃棄して資源を回収。宇宙でのMS生産に役立てよう。ガンダムやガンキャノンはルナ2に輸送してソロモン攻略戦力に組み込もう。ただし、ソロモン攻略終了まではジオン軍のH.L.V.が降下してくることがあるので、キリマンジャロとオデッサには対抗戦力を生産、配備しておこう。



地上戦力の廃棄と主戦力の輸送。地上戦力は不要になる。宇宙でのMS生産に役立てよう。ガンダムやガンキャノンはルナ2に輸送してソロモン攻略戦力に組み込もう。



### ジムGSが使える 新戦力になる

戦力の中心はジムGS。宇宙戦用のMSで基本性能が非常に高いのだ。攻撃要員には生産コストの低いジムスカラムがオススメ。



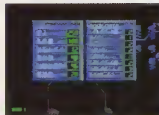
ジムGSとスカラムを限界まで生産するのだ。

### ソロモンに攻略戦力を発進させよう

宇宙戦力への切り替えが終わり、攻略戦力が整ったらソロモンに向けて進軍を開始しよう。ベガス、ホワイトベース、マゼランSを合わせて10隻は準備し、MSを搭載してソロモンへ発進させる。搭載しきれなかったMSや生産の遅れたMSも順次発進させよう。また、戦術ライン上には2つの拠点があり、ジオン軍に占拠されているはず。撃破戦力を発進させつつも、大半はソロモンに直進しよう。



撃破戦力を発進させつつも、大半はソロモンに直進しよう。



ソロモン付近にまで接近。防衛戦力の低いターンに突入してしまおう。

### 余裕があれば地球からも 部隊を打ち上げよう

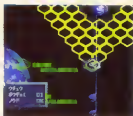
資金、資源ともに余裕があれば地球でも宇宙戦用の戦力を生産したい。戦艦も同時に生産すれば、MSを搭載させての打ち上げが可能だ。



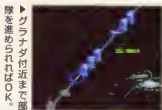
マゼランSとMS4機を同時に生産し、搭載させて打ち上げよう。

## ルナ2南下ルート of 支配

ルナ2からの南下ルートは、ジオン軍の重要拠点グラナダ直前まで自軍の拠点が存在しない戦略ラインだけに確保も難しい。ジオン戦力にとってはルナ2に続くルートだけに、この戦略ライン上に多くの戦力を向けてくる。まず、先端に戦力を集中させた縦に長い矢印のような陣形で戦略ラインを確保。ルナ2からの補給を絶やさないようにジオン戦力を迎撃しつつ進もう。



◀MSを生産して戦術ラインの確保委員にあてる。



▶グラナダ付近まで部隊を進められればOK。

## 悲劇のヒロイン、クリスも登場!

クリスティーナ・マッケンジ。一年戦争時代に重なるガンダムシリーズ「0080ポケットの中の戦争」からの登場。初期能力は高くないが成長させると強くなるのだ。



◀成長させると使えるパイロットになる。

## ア・バオア・クー方面からの敵の進入を阻止しよう

ソロモン攻略「星1号」作戦を実行すると、ア・バオア・クーからソロモンへの増援部隊が出撃してくる。ソロモンに進入されると局地戦での戦闘が不利になってしまうので、未然に阻止しよう。戦力をソロモン攻略にさいている連邦軍にとって有効な方法はソロモンへの進入口を塞いでしまうこと。少ない戦力で増援部隊の進入を阻止することができるのだ。



◀ソロモンを囲んでジオン戦力に対抗。



▶戦力が余っていたら倒してしまえ。

## 敵が出てこなければ 少しずつ前進しておこう

ア・バオア・クーからの増援部隊がなかったり、倒したという場合は次の重要拠点ア・バオア・クーに向けて進軍、戦略ラインを確保しておこう。

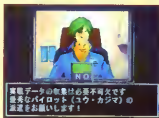


◀戦略ラインを抑えてあると進軍が楽になる。

このイベントを見たか!?

## クルスト博士の亡命とその後の展開

クルスト博士が亡命してくると、MSの性能を大幅に向上させるEXAMの研究提案が行われ、研究を実行すればブルーディスティニー（通称「BD」）が開発されるのだ。テストパイロットにユウ・カジマを派遣すれば『ガンダム外伝』どおりの展開になるぞ。



▲テストパイロットにユウが指名されてBDを操縦することになる。

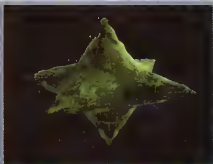


▲EXAMデータさえ回収できれば、BDシリーズの生産ができるのだ。

## 重要拠点攻略

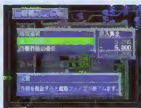
## ソロモン

宇宙で初めての局地戦に突入。ジオン部隊数の多さや性能の高さに驚くかもしれないが、十分戦うことができる戦力を準備できているはずだ。



## 序盤戦 敵の部隊数の少ないときを狙って突入しよう

戦略フェイズでソロモンの部隊数を確認。25機ぐらいの少ないターンを狙って、攻略を開始するのはキリマンジャロ攻略のときと同様単機で突入しよう。



▲戦略フェイズで部隊数確認→作戦実行。



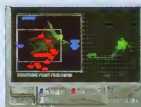
▲単機で突入し、ジオン戦力を撓乱しよう。

## 中盤戦 敵の部隊を左右に揺さぶり戦力を分断させよう

作戦実行ターンは左側から単機でMSを突入させる。局地戦に入ったら下方へ移動させ、ジオン戦力を引き寄せてから脱出、次のターンで一気に総突入する。



▲次のターンもジオンの陣形は崩れたまま。



▲左右からMSを搭載した戦艦を投入しよう。

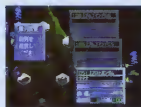
## 終盤戦 戦いは長引くが、敵は確実に全滅させよう

ジムGSやジムスカスタム、ガンダムの発展機を中心とした戦力で囲んで攻撃すればどんな敵も倒せるはず。能力の高いパイロットを搭載させたMSを中心に隊列を組んで戦えば攻撃力も上昇、耐久力の高いジオン軍のMAも敵ではないはず。問題なのは連邦軍戦力の物資が切れて攻撃できない状況になること。戦艦や拠点を利用し、戦力を入れ替えて物資を補給しながら戦おう。本拠地を守るジオン戦力も案に倒せると思うが、制圧

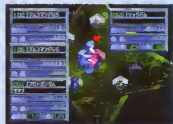
はしないように。ジオン戦力を全滅させての制圧でなければ、次に攻略する重要拠点ア・バオア・クーを攻撃するための戦力回復が遅れるのだ。



▲ジムGSは宇宙での、ジオン本土攻略のときにも中心戦力と活躍する。ソロモンでは強敵も少ないはず。



▲有能なパイロットを中心にスタックを編制。



▲ジオン戦力を全滅させて制圧する。

# 目標ターン:080~095

## 重要拠点ア・バオア・クーの制圧と デギン公王との和平交渉

ジオン軍の最大の重要拠点ア・バオア・クー。ここを制圧されるということはジオン軍にとっては敗北を意味するものであり、デギン公王も和平交渉を求めてくるほど。ジオン軍の最後の砦とも見える重要拠点だけに防衛戦力は強大。かなり長いターンをかける覚悟で攻略作戦を実行しよう。



▲ア・バオア・クー。原作での最終話、戦火に包まれたこの戦場をバックにアムロがコアファイターで脱出するシーンは、あまりにも有名。

### 作戦フローチャート

マグネットコーティング  
研究への資金投入

ア・バオア・クー  
攻略準備開始

第13独立戦隊への  
参加要請

ア・バオア・クー  
攻略作戦実行

デギン公王との  
和平交渉成立

### 戦略フェイズ

#### マグネットコーティング研究の実行

MSの性能を向上させるマグネットコーティング（以下MC）研究提案は基礎技術、MS開発、MA開発のレベルがそれぞれ11、11、6以上になっていれば行われる。すぐに研究を実行してア・バオア・クー攻略作戦開始前までにガンダムのマグネットコーティング化を終了させておこう。



オーバーヒートを起こしていたようです。今度の機体には備え、ガンダムを助戦にマグネットコーティング処理を施します。

▲原作の展開どおりにガンダムのMC化が終了しないと第13独立戦隊がララのエルメスに敗北してしまふ。

#### 第13独立戦隊への参加要請

第13独立戦隊をテキサス地域の調査に向かわせるとマ・クベとギャンを撃破する。敵新型MA迎撃を要請するとブラウ・プロを撃破する。ア・バオア・クー攻略作戦への参加を要請するとエルメスとパイロットのララ・スンを撃破するのだ。どのシナリオも第13独立戦隊に参加の要請をしなければ、行動フェイズや局地戦に敵戦力として登場してくるので注意しよう。



第13独立戦隊より提出します。敵機MAの調査や、テキサスコロニー付近で敵艦隊と交戦。敵艦隊の捕獲に成功しました。

「ジオン軍のMSを次々と沈めていくアムロ。」



メスも撃破するのだ。ついにララのエル

我が軍の兵士たちが「とんがり帽子」と呼ばれていた王様ギャンとガンダムが交戦し、撃破することに成功しました。

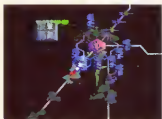


## ア・バオア・クー攻略中の敵戦力の進入を阻止しよう

ア・バオア・クー、グラナダ、ジオン本土とジオン軍に残された重要拠点は3つ。共に隣接した重要拠点なので、ア・バオア・クー攻略開始後のグラナダとジオン本土からの増援部隊の到着が早い。ア・バオア・クー攻略中に進入されると、連邦軍の攻略部隊が本拠地の防衛戦力と増援戦力に挟まれる形になるため、局地戦での戦況が不利になってしまうのだ。ア・バオア・クー攻略戦力の他に、この増援戦力を撃退する戦力も輸送しておこう。



▲増援戦力を撃退する戦力を準備する。



▲ア・バオア・クーの下に待機させ、増援戦力を迎撃する。

## 物資切れで退却していく敵を逃がすな

増援部隊は耐久力や物資が切れると退却していく。逃がすと重要拠点の防衛戦力になったり、増援戦力として復活するので確実に破壊しよう。



▲退却する部隊に攻撃力はない。まずは囲んで移動力を奪おう。

### このイベントを見たか？

ア・バオア・クー攻略中に起こるデギン・ザビとの和平交渉イベント。TV版では、この和平交渉の場を狙ってギレン・ザビがソーラレイを発射、レビルもデギンともども殺されるという結末だった。連邦軍を狙い戦局を有利に傾けようとするのは理解できるが、自分の父親まで巻き込み全世界をも掌握しようと企むあたり、ギレンの冷酷ぶりが発揮されている。しかし、レビルが死ぬとゲームオーバーになってしまう。これを回避するには連邦軍の諜報部がソロモン攻略後にソーラレイの情報を入手してることが必要だ。これで和平交渉が無事に成立してジオンの国力を低下させることができるのだ。

## デギン・ザビとの和平交渉を成立させるのだ



機密します。敵情報によるとジオンで「ソーラレイ」と呼ばれる兵器を開発しているという情報が入りました

▲諜報力100%でソーラレイの情報入手。



機密します。敵情報によるとジオンで「ソーラレイ」と呼ばれる兵器を開発しているという情報が入りました

▲和平交渉成立にはガルマ死にも必要条件なのだ。



これ以上の機密は我々にとっても無意味だ。デギン・ザビとの会談に応じてよう

▲和平交渉成立後でも、ア・バオア・クーにソーラレイは発射される。



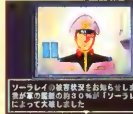
機密的に攻撃は避けず。グレートデギンも攻撃です

▲和平交渉成立時で連邦軍戦力の10%が壊滅。



いまさら。我々兄弟とは一歩は。ジオン軍機密に知らせる。デギン・ザビに知らせないでください

▲和平交渉が決裂してもソーラレイは発射。



ソーラレイの被害状況をお知らせします。我が軍の戦力の約30%が「ソーラレイ」によって壊滅しました

▲連邦軍戦力の30%が壊滅。和平交渉は成立させるのが断然有利だ。



## 重要拠点攻略

## ア・バオア・クー

攻略開始1ターン後にソーラレイ発射イベントが発生。まず1部隊だけ進入させておき、これを犠牲にして主戦力は無傷のまま進入するのだ。



## 序盤戦 誘導部隊を使い敵戦力を分断させよう

ソーラレイの犠牲になる部隊も誘導戦力として役立っている。進入した場所で動きまわり本拠地付近に固まったジオン戦力を引き寄せ、戦力を分断させるのだ。



移動力のあるジムGS、1スタックで進入。



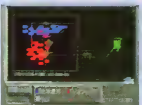
ソーラレイ発射後も動きまわるのだ。

## 中盤戦 まずは拠点を占領して持久戦に備えよう

本拠地近くに点在する6つの拠点。ジオン軍の戦力が誘導部隊に引き寄せられている間に、戦艦が移動力のあるMSで3つは占拠し、回復基地として持久戦に役立てよう。



ジオン戦力も引き返しが早い。



陣を構えて攻撃態勢を整えよう。

## 終盤戦 誘導されて孤立したジオン戦力は時間をかけて全滅させよう

攻略戦力はジオン戦力が誘導部隊に引き寄せられて、防衛が手薄になっている3方向を選んで進入させる。早めにMSを発進させ拠点を制圧、囲まれないように陣を構えるのだ。戦端が開いたら初めは耐久力が低いMSを狙う。MSは1スタックの数が多い上に攻撃力が高く、物資消費も低いので早めに撃破したい。MSを倒せば残るはMAや戦艦。これらは耐久力が高いだけで、物資の消費が激しく早い段階で動きの遅くなる戦力。

拠点を塞いでおけば無害な戦力だが、ジオン軍を全滅させて本拠地を制圧しなければ、連邦軍戦力の完全回復が望めない。全ユニットを倒そう。



▲1列めはジムGSで、2列めからジムSカスタムで、3列めからは戦艦で攻撃。無駄のない戦力配置は1ターンで多くの戦力を撃破するのだ。



▲拠点を塞げばMA、戦艦は行き場を失う。

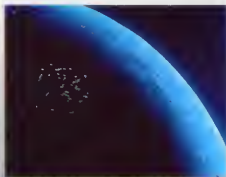


▲ジオン軍を全滅させて制圧するのだ。

# 目標ターン:095~105

## 月面基地グラナダの制圧と ニュータイプ用モビルスーツの開発

月面基地グラナダはジオン軍の戦力開発の中心。ア・バオア・クー制圧後、完全勝利を目指すレビルがジオン軍から持ちかけられた和平交渉を却下した時点で戦闘は継続。残る2つの重要拠点のうち、まず最初に制圧に乗り出すのはこのグラナダなのだ。



▲ジオン軍に残った重要拠点はグラナダとサイド3の2つのみ。どちらもジオン戦力の集中した重要拠点だけに攻略も難しい。

### 作戦フローチャート

サイド3との  
和平交渉決裂



グラナダ攻略準備  
開始



ニュータイプ用  
MSの開発



テストパイロットの  
派遣



グラナダ攻略作戦  
実行

### 戦略フェイズ

#### サイド3との和平交渉

ア・バオア・クーを制圧するとサイド3のギレンより和平交渉が提案される。レビルを、父親であるデギンを、そして味方をも狙ってソーラレイを発射させた男が何をネボケたことを、というわけで和平交渉は当然却下。徹底交戦を叩きつけよう。完全勝利を目指す連邦軍としてはグラナダ、サイド3に攻め込むためにも和平交渉を却下する必要がある。



▲和平交渉成立で完全勝利以外のエンディング。



▶完全勝利を目指すなら和平交渉は却下する。

#### 第2次ブリティッシュ作戦に備えよう

和平交渉が決裂すると、ジオンはジャブローを目標にした2度めのコロニー落としを仕掛けてくる。コロニーが落下するとジャブローの能力が低下。ジャブロー内部の戦力も50%が消滅してしまうので、和平交渉が決裂する前に戦力を発進、廃棄、輸送するなど対策を施しておこう。



▲コロニー落とし阻止も可能。サイド6補正を許可し、強化人間研究も許可。ここから登場する強化人間がコロニー落としを阻止するのだ。

# 行動フェイズ

## グラナダの戦力が増えすぎないうちに 攻略作戦を実行しよう

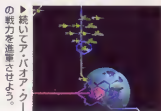
月面基地グラナダはジオン戦力の生産性が高い。  
ア・バオア・クー制圧後、早いターンでグラナダ攻  
略作戦を実行しないと、局地戦フェイズでの難易度  
がどんどん高くなっていくのだ。

## グラナダ攻略部隊を発進させよう

ア・バオア・クー制圧後、  
早い段階であればグラナダの  
戦力も少なく攻略も短時間で  
行える。ア・バオア・クーで  
ジオン戦力を全滅させて制圧  
していれば、連邦戦力はほぼ  
完全に回復しており、すぐに  
発進が可能な状態。加えてル  
ナ2からの前進戦力もグラナ  
ダに接近しているはずなので、  
十分攻略可能な戦力が整っ  
ていることになる。すぐにグラ  
ナダ攻略作戦を実行しよう。



◀ まずはルナ2からの  
戦力を進入させる。



▶ 続いてア・バオア・クー  
の戦力を進軍させよう。

## 連邦軍の全戦力を グラナダ攻略に集中!!

残す重要拠点を2つとした  
ジオン軍に、連邦軍の拠点を  
攻めることは不可能。連邦軍  
の戦力をグラナダ、サイド3  
攻略に向けて集結するのだ。



◀ ア・バオア・クーに  
戦力を転送するのだ。

このイベントを  
見たか!?

## ニュータイプ用MSを開発しよう

ニュータイプ研究機関  
を設立させ基礎、MS、M  
Aの研究技術レベルを一定以  
上に上げておくと、ニュー  
タイプ用MS「ガンダムアレ  
ックス」の開発が行われる。ガ  
ンダムアレックスのテストバ  
イロットとしてクリスチー  
ナ・マッケンジーの派遣を要  
求されるので、これを許可し  
よう。もしもテストパイロ  
ット派遣を却下すると、ガン  
ダムアレックスがジオン軍に奪  
取され、ジオン軍戦力として

サイド3で開発されることにな  
ってしまう。ガンダムアレ  
ックスの開発を連邦軍で行い、  
重要拠点攻略の戦力として役  
立てるためには、テストパイ  
ロットの派遣は絶対行おう。



▲ 0080ポケットの中の戦争のメ  
ストーリーをバックにした展開だ。



◀ ガンダムアレックス  
は最高レベルのMS。



▲ バーニィとクリス。戦場は最も見  
たくない再会を演出する。

## ジオン本土からの増援を阻止しよう

ア・バオア・クー攻略のときと同様にグラナダ攻略時にも増援部隊が送られてくる。しかも、すぐ左に位置するジオン本土からの増援戦力なので数も多い。ジオン本土からは他にア・バオア・クーの奪還を狙う戦力も発達される。グラナダでの局地戦とグラナダへの増援戦力の撃破は、グラナダに到着している戦力で対応する。ア・バオア・クーを狙う戦力の撃退には、ア・バオア・クーで生産したMSを発進させよう。



◀3か所に戦力を配置する必要があるので。



▶ジオン本土付近で出撃してくるジオン戦力を撃退するのも有効な戦法。

## 強化人間プロト・ゼロ、ここに出現!!

強化人間計画が実行されることで出現するプロト・ゼロ。人工的に生み出されたニュータイプ能力をもつパイロットだが、能力の高さはアムロと肩を並べる。ガンダムなどの高性能のMSに搭乗すれば回避率100%も夢ではない。



◀強化人間にアムロがもった感情とは!?

## 重要拠点攻略

### グラナダ

最も注意すべきはジオン本土から発達する増援部隊。グラナダに進入されると局地戦での敗北は必至。撃退戦力を多めに待機させて戦いに臨もう。

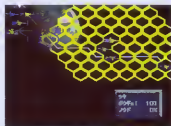


## 序盤戦

## 誘導部隊を使い本拠地の戦力を引き寄せよう

グラナダの本拠地を守る戦力はア・バオア・クー攻略時ほどではないものの、数は多く性能の高いMSを揃えている。まずは、誘導部隊を先行進入させてジオン戦力を1方向に引き寄せる。本拠地の防衛戦力を分断、孤立させることを考えよう。誘導戦力はルナ2から戦艦、MSともすべて投入。右下から進入してジオン戦力を引き寄せ、できるだけMSを減らそう。ア・バオア・クーからの連邦戦力は

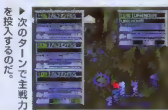
ジオン本土からの増援を撃退しつつ、グラナダのジオン戦力が1方向に引き寄せられるのを待とう。



▲まずはルナ2からの南下部隊を投入。グラナダ内のジオン戦力を引き寄せ、特にMSを狙って破壊しよう。



◀本拠地からこれくらい引き寄せれば十分。



▶次のターンで主戦力を投入するのだ。

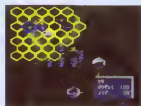
## 中盤戦

## 左上の防衛ポイントを中心に本拠地を攻撃

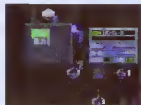
主戦力は左、左上、上方向から進入。左上の拠点を戦艦で占領したら、MSを順次射出し陣形を構えよう。陣形の内容は1列めがジムGS、ガンダムを中心とする接近戦戦力、2列めを間接攻撃ができるジムSカスタムやガンキャノンで、3列めには1列めとの交替戦力としてジムGS、ガンダムを再び配置、4列めに長距離を攻撃できて回復要員でもある戦艦を待機させよう。完全な迎撃態勢でジオン戦力の接近を待ち、戦闘が始まったらジオン戦力のMSを狙って攻撃。1列めの部隊は耐久力、物資がなくなる前に撤収、3列めが交替で前に出て1列めを回復させよう。



▲美しい陣列である必要はないが順番は重要。



▲陣形をくずさないように移動していくのだ。



▲1列めと3列めの交替は何回も行おう。



▲ジオン戦力は耐久力切れでは退却しない。物資切れではじめて拠点に行く。拠点で補給されないよう確実に倒そう。



▲味方戦力の物資補給も重要。戦艦は耐久力も回復させてくれる。傷ついたMSことの交替も有効だ。

## 終盤戦

## ジオン本土攻略を考え、戦力を温存しよう

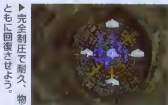
接近するジオン軍に対し迎撃態勢で臨めば、連邦軍は戦力の消耗も少なく長いターン戦える。この間にジオン軍は無駄に戦力物資を消耗しているはず。ジオン軍の数、各戦力の物資が少なくなったら拠点を占拠して動けなくなった

ところを攻撃していこう。あとは本拠地に残った防衛戦力を耐久力、物資ともに余裕のある部隊で囲んで集中砲火で倒そう。消極的な戦法だが連邦軍の消耗は少なく、グラナダ制圧後に乗り出すジオン本土攻略のための戦力を温存で

きるのだ。繰り返しになるが、重要拠点の制圧の際はジオン軍を全滅させること。そして自軍の耐久力、物資を完全に近い状態まで回復するのだ。



▲敵MSは物資消費が低い。囲んで倒そう。



▶完全制圧で耐久、物資ともに回復させよう。



▲すべての拠点を占拠する。物資が切れて動けなくなったジオン軍の回復を防ぎ、味方戦力の耐久力、物資の回復に努めるのだ。



▲あるいは、動けなくなったところを囲む。耐久力の高いMA、戦艦も集中砲火で攻撃すれば多くても2ターンで倒せるはずだ。

# 目標ターン:105~115

## 次世代ガンダムの開発と ジオン本土制圧による完全勝利

最後の重要拠点はサイド3の中心地にあるジオン本土。部隊数が常時30以上あり、グラナダ制圧後も増加している。早めに攻略作戦を実行してジオン本土に突入しよう。生産を停止させ、防衛戦力の増加に歯止めをかけ、その後攻略部隊を送り込むのだ。



▲長い過程だったがジオン本土が終点。連邦軍も多くの戦力を犠牲にしてここまで戦ってきた。しかし、完全勝利はもはや目の前に!!

### 作戦フローチャート

ジオン本土攻略作戦  
準備開始

グラナダのアナハイム社  
からの軍事技術提供

アナハイム社との新型  
ガンダムの共同開発

ジオン本土攻略作戦  
実行

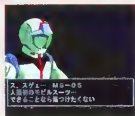
ジオン本土制圧

完全勝利  
エンディング

### 戦略フェイズ

#### アナハイム社との新型ガンダム開発

グラナダの制圧により、アナハイム社より技術提供を受けた連邦軍では新型ガンダムの開発プランが提案される。開発費は非常に高いが、完成するMSは「0083」でもお馴染みのGP01-Fbである。ぜひとも完成させて宇宙用に開発されたガンダムの性能のすさまじさを実感してほしい。条件として、他にガンダムアレックスの開発と各技術レベルが15以上必要だ。



▲もちろんパイロットとしてコウ・ウラキも登場

▶一年戦争の終期には完成されていたのだ。



#### ジオン本土制圧と完全勝利エンディング

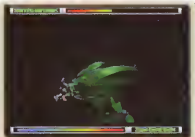
ジオン本土を制圧すれば完全勝利エンディングになる。その方法だが、今までのように次の重要拠点攻略に備える必要はないので、敵を全滅させなくてもよい。たとえ本拠地の部隊だけを倒して制圧しても、完全勝利エンディングになるということを頭に入れて、攻略作戦を実行しよう。



▲ジオン本土だけあって防衛部隊数は常に30以上をキープ。攻略戦力も今まで以上の部隊を送り込み、さらに増援部隊を送る必要がある。



# 行動フェイズ



## 連邦軍の全部隊を投入して ジオン本土攻略を成功させよう

ジオン軍の重要拠点はジオン本土のみ。連邦軍の制圧下にある重要拠点が狙われることはないので、全戦力をジオン本土攻略に投入することができる。グラナダ攻略時から部隊を集めておこう。

### ジオン本土攻略作戦準備開始

ジオン本土の攻略は、グラナダ制圧後に作戦が提案されしだい実行する。早めに戦力を投入して、ジオン本土の生産機能を停止させるのだ。投入する部隊はなるべく多くする。グラナダ攻略時と同様にジオン戦力を本拠地から引き寄せる誘導戦力として活躍させるのだが、今回はジオン軍への攻撃も同時に行うのだ。この間に攻略の主戦力を発達させよう。



ジオン本土攻略作戦を実行しますか？

◀ すぐに作戦を実行に移し戦力を投入する。



▶ 攻略戦力も整いつつに発達する。

### GP01の正パイロット、 コウ・ウラキ登場!!

「0083」からもやはり主人公が登場。一年戦争とは時代的に隔たりがあるが、GP01-Fbも開発できるし、まだ若いコウ・ウラキの成長と活躍に期待したい。



ガトー、ガトー 二人でいるだろう？  
お前が来ても この前はおはしがい

◀ モンシアやガトーとの会話も充実。

このイベントを見たか？

### 司令官が怠慢だと起こる？ 臨時徴兵計画

もしもレベルがV作戦を実行しなかったり、RXシリーズ回収作戦を実行しなかったら？ 戦力開発が行われないのはもちろん、第13独立戦隊も出現しないことになる。連邦軍は兵力、戦力ともに手上げ状態になると、戦力の増強イベントが自動的に起こるのだ。それが臨時徴兵計画で、実行すれば第13独立戦隊の乗組員やコウ・ウラキまでもがパイロットとして登場する。またMS、MA開発

への資金投入も一定ターンを経過すると自動的に行えるようになる。司令官が怠慢でも戦力は整っていくのだ。



ジオンに勝利することなどできません  
戦艦では MS開発部門及びMA開発部門  
を新設します 予算の投入をお願いします

▲ 頼りない司令官にMS、MA開発部門を設立したことを伝えるテム・レイ。彼の疲れた様子が連邦軍の不利を物語っている。



我が軍で、ニュータイプの特長があるパイロットを集め、ニュータイプ部隊を設立するべきではないでしょうか？

◀ 第13独立戦隊編成イベントも発生。



客観的なものを集めさせます  
ニュータイプ部隊は設立せ 第13独立戦隊  
として命し 機動作戦を行ってまいります

▲ 编制された第13独立戦隊は機動部隊として行動することに決定。



攻略パターン  
連邦軍

# 重要拠点攻略

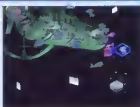
## ジオン本土

ジオン本土だけに防衛部隊数も多く、他の重要拠点攻略と比べても難易度が高い。攻略戦力をグラナダで生産、発進させて長期戦に備えるのだ。



### 序盤戦 敵を全滅させなくても攻略する方法がある

最後の重要拠点なので、ジオン軍を全滅させて制圧する必要はない。本拠地だけの制圧を目的に戦えば、自軍に犠牲は出たとしても素早い攻略が可能だ。まず、右から陽動部隊を投入。敵を引き付けたいったん離脱。次のターンに右上、右、右下より陽動部隊を投入しジオン軍を完全に右側に引き寄せる。同ターンに左からも戦力を投入する。守備の手薄になった本拠地をいっきに目指し、本拠地のジオン戦力を撃破。制圧しよう。



◀まずはジオン軍を引き付けて脱出。



◀左の部隊は移動力のあるMS、戦艦で構成。



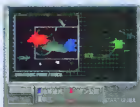
▲再突入して戦力を拡散。ジオン軍の標的を多くして、相手を引き寄せる。



▲いっきに囲む。囲む作業は非常に難しいが、できてしまえば後は楽勝。

### 中盤戦 序盤戦での戦法が無理なら、増援部隊を送って攻略しよう

敵を全滅させての制圧を目指すのならば、増援部隊をジオン本土に送り込む必要がある。まずはグラナダ攻略部隊を中心にジオン本土攻略部隊を編制。ジオン本土の生産機能を停止させるために先行投入した戦力に続けて投入しよう。次にグラナダでは戦力生産を開始し、完成した戦力から順にジオン本土に増援部隊として送り込もう。防衛戦力を増やせないジオン軍に比べ、連邦軍は増援部隊を送れるので攻略戦力を拡大できるのだ。



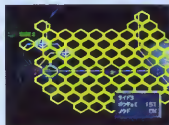
◀攻略開始は双方の戦力に違いがあるが。



◀戦いながら部隊を整えてジオン軍を撃退。



▲部隊を生産して送り込み、ジオン本土で攻略のための戦力を整えていこう。



▲常に戦力を送り続ければ、長期戦にはなるものの、必ず勝てるのだ。

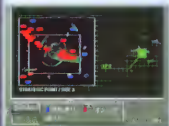
## 終盤戦

## さらに物資切れを誘う戦法でジオン軍を揺さぶろう

攻略開始後、上下左右4方向に戦力を置き、順番に突入と脱出を繰り返させる。突入したら戦力はジオン戦力を引き寄せて、近付いてきたら脱出するのだ。これを何度か行くと、ジオン戦力は物資が不足して動きが遅くなる。そこを狙って攻め込み、ジオン戦力を撃破するのだ。



▲この戦法の欠点は脱出コマンドを使用するためターン数がかかること。しかし、どの重要拠点でも適用する。

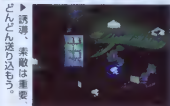


▲ジオン戦力が拠点に向けて動きだしたら物資切れの合図。大戦力で突入し、短期決戦を挑むのだ。

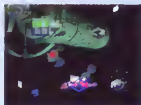
ジオン軍の物資を消費させる方法として次に有効なのが攻撃させること。連邦軍としても犠牲を出すことになるが敵戦力はさらに多くの物資を消費する。加えてあえて犠牲となるMSが索敵、誘導をこなせば、攻撃の起点にもなるのだ。最初に紹介した方法と併用すれば、より多くの物資を消費させることができる。



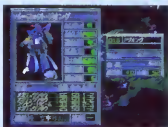
▲攻撃的なのは分散し、多くの敵に狙われよう。



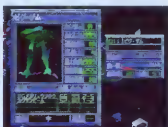
▶誘導、索敵は重要、どんどん送り込もう。



▲ジムGSRは耐久力が高く、オススメの戦力。



▲Pジオングとビッグ・ザムは物資消費度が高いが、耐久、攻撃力ともに高い。集中砲火を仕掛けたとしても撃破には3ターンを必要とする強敵だ。



▲特にビッグ・ザムはバリアがあり守備力まで高く、ガンダムで囲んでもカンタンには倒せない。物資切れを狙って捕まえてからゆっくり撃破するのだ。

MAの撃破以外に時間がかかるのが戦艦。局地戦フェイズではMSを搭載させることがないので、ただ耐久力が強いだけの敵だが、移動力を生かして拠点を占拠する動きをするのだ。拠点を占拠されたら物資を回復される前に優先して撃破しよう。

## 完全勝利!! そしてジオンの脅威はなくなったが…

連邦軍の完全勝利で幕を閉じた一年戦争だが、本当にすべてが終わったのか。否。ジオン軍の脅威がなくなったとしてもこれから本当の始まりだ。ガンダムの歴史は一つだけではない。君の手で新しい歴史を作り出してみよう。



▲完全勝利を告げる喜びの声。この喜びを、今は十分堪能しよう。



▲しかし、対抗する勢力はどこからでも出てくるものなのだ。

幻の

第3勢力

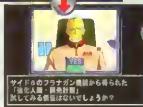
その1

モードが出現!!

## 第3勢力モードその1 「ティターンズ」モードをプレイするには?

### ① まずは通常の「地球連邦軍」モードでプレイ開始

このゲームでは、地球連邦、ジオン公国の両モードの他に、第3の勢力の総帥としてプレイできるモードがあるのを君は知っているか? ここでは第3勢力のうちのひとつ、「ティターンズ」モードの出現方法をちょっとだけ紹介しよう。まずは普通に地球連邦軍でゲームをスタート。ゲームを進めながら、敵勢力としてティターンズを結成させるのが最初の条件だ。



◀ 最初は「連邦軍」モードでティターンズ勢力を結成させる必要がある。



▲「連邦軍」モードでティターンズを出現させれば、あと少しで条件がそろそろ。

◀ 数多くある条件をもれなく満たさないとい失敗してしまうので注意。

### ② ある条件を満たすと「ティターンズ」モードが登場!!

条件を満たせばプレイできる「ティターンズ」モード。中樞部にいるジェムトフやバスクなどは、連邦軍にいたころよりもキャラクターの能力値がパワーアップしているのだ。ぜひプレイして、君だけの新しい一年戦争史を作り出そう。

▼ オープニングではティターンズ結成の秘話を聞くこともできる。



◀ 副官の制服もちゃんとティターンズ仕様になっているのだ。

必読!!?

アムロやシャアたちの隠しメッセージを聴け!!

サターのマルチプレイヤー一画面で、2トラックめに合わせて再生してみよう。アムロやシャアに怒られてしまうぞ。途中からセイラも加わり、果てはララァまでやって来て懐かしのセリフを大合唱。爆笑間違いなしの裏技だ。



▲ マルチプレイヤー画面でこのROMの2トラックめを選択。

▼ 彼らに怒られてしまっても、素直に若さゆえの直ちだったと認めよう。



# ジオン公国軍

## モード攻略



# zion dukedom

「ジオン公国軍」モードでの、連邦軍最重要本拠地「ジャブロー制圧」までの攻略を紹介。原作とはまったく逆の展開になるが、ギレンの念願の完全勝利まで懇切丁寧に君を導くぞ。

# 目標ターン:001~007

## 第1次降下作戦の準備から オデッサ制圧まで

いよいよ地球連邦軍との戦いが始まる。このブロックではオデッサ制圧までの手順を解説する。ここでは目先の敵を倒すだけではなく、この戦いの行く末までを考えた戦略を構築することが要求される。次の作戦をにらんだ開発や補給にもしっかり力を入れておこう。



▲第1次降下作戦の概要。豪義をジオン将兵に演説するギレン。この作戦を発動することによって彼の野望はその第一歩を踏み出すことになるのだ。

### 作戦フローチャート

諜報・基礎研究に  
資金投入

サイド3、グラナダなど  
の兵力を整理

新兵器の開発

地球付近の連邦  
艦隊を撃破

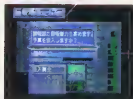
オデッサ攻略部隊  
を地球に降下

オデッサ攻略作戦  
発動

### 戦略フェイズ

#### 諜報能力を充実させて敵の情報入手せよ

第1次降下作戦を発動する前にやっておきたいのが、連邦軍兵力の確認。宇宙、そして地球と広大な戦場で戦うだけに、ただ攻めるだけでは資源の乏しい序盤戦を乗り切ることにはできない。効果的な兵力投入のためにも戦略フェイズで諜報能力を強化しておこう。そうすることによって敵勢力の確認が可能になるのだ。



◀ 序盤のうちに資金を投入しておこう。



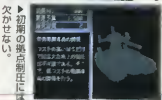
▶ 確認できるデータは諜報能力に比例する。

#### 地上戦で大活躍のドップとマゼラアタックを開発

MSを量産したくても資金、資源が不足しがちなのがジオン軍の悲しいところ。とくに地上の拠点を押さえるまでは苦しい戦いが続くことになるだろう。そんな中、地上戦でMSをサポートしてくれるのがドップとマゼラアタックだ。とにかく使えるので、オデッサ制圧後、すぐに生産できるように開発しておこう。



◀ 後々までお世話になる高性能機なのだ。



▶ 初期の拠点制圧には欠かせない。



# 行動フェイズ

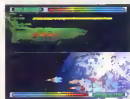


## 連邦軍の艦隊を撃破して 地球への降下ヘクスを確保しよう

第1次降下作戦自体は、すでに部隊などの準備ができていたので簡単に始められるはず。だが、重要なのはこのあと他の作戦が控えているということ。次の作戦の部隊編制や降下の準備もやっておこう。

## 地球付近の戦況は力押しで

ゲームを開始して最初に戦うのが地球付近に集結する連邦艦隊。勢力は大きいけどMSをもっていないので、簡単に倒すことができるはず。MS部隊を展開し、1部隊ずつ包围しながら確実につぶしていこう。



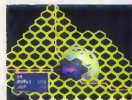
◀ 耐久力の高い艦船を最初陣に配置しよう。



▲ オデッサへの降下部隊は攻撃されないうちに地球に突入しておく。

## 各重要拠点の兵力も有効に使おう

ゲーム開始直後に配置されているジオン艦隊以外にも、グラナダ、サイド3、ア・バオア・グー、ソロモンの各重要拠点には、ユニットが数部隊ずつ駐留している。降下作戦には不可欠なH.L.Vや補給艦バブワ、グワジン級の戦艦などの艦船に加えてザクやガトルなど、基地でただ眠らせておくにはもったいない戦力が配置されているのだ。きちんと整理して前線に送り出せば、戦況が有利になるぞ。



◀ グワジンを発達させて艦隊に合流させる。



▶ ザクやガトルも残さず掃蕩してから発達させよう。

あのキャラ  
だっているよ

## エギーユ・デラーズ

『機動戦士ガンダム0083』に登場するジオン軍人。一年戦争時には能力の高さから、ザビ家関係者しか拝顔できないグワジン級を自艦とした。



大量のため ジオンの繁栄のため  
死んでらう！

◀ 高い指揮能力が魅力的。前線で活躍させよう。

## 廃棄も大事な 戦略なのだ

基地にある部隊は出撃させるのももちろん有効だが、廃棄して資源にするという手もある。資源不足のゲーム序盤にとくに有効な戦略だ。



◀ 艦船は廃棄すると入手できる資源量が大きい。



攻略パターン  
ジオン軍

## 降下した突入部隊でオデッサ周辺を確保

オデッサ周辺に降下すると、連邦軍の61式戦車がH L Vに攻撃を仕掛けてくる。1ターンめの攻撃で破壊されることはないが放置しておくとは危険なので降下した次のターンにH L Vで索敵、確認したらMSを発進させて全滅させよう。敵が片付いたらオデッサのとなりにあるパイコヌールを制圧し、補給用の戦術ラインを作っておく。一度MSを発進させたH L Vはもう使えないので忘れずに廃棄しておこう。



◀1回の攻撃で破壊されることはないのです。大丈夫だ。



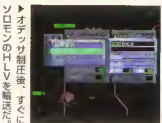
▶ザクは対戦車戦に絶大な威力を発揮する。

## 第2次降下作戦の準備も進めておこう

オデッサへの部隊降下が終わったら、第2次降下作戦に向けて準備を開始しよう。まずニューヨークへの降下部隊を北アメリカへの降下ヘクスまで移動。いつでも降下できるように態勢を整えておく。作戦発動までの間、MSを発進させて周囲の連邦軍を攻撃してもいいだろう。このあと行うオデッサ制圧に成功したら、そこにソロモンのH L Vを輸送。部隊を搭載して、第2次降下部隊に合流させよう。



◀3部隊のH L Vは降下ヘクスのそばで待機。



▶オデッサ制圧後、すぐにソロモンのH L Vを輸送した。

## いよいよ第1次降下作戦発動！

作戦を発動すると、以後5ターンにわたって兵の士気がアップする。これをムダにしないため、作戦はオデッサへ進入する直前に発動させるようにしましょう。また、作戦を発動しないと重要拠点に進入できないので注意しよう。



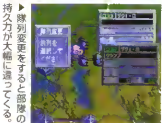
◀作戦の発動に不敵な笑みを浮かぶギレン。その心中は？

## こまめな補給と隊列変更が生死を分ける！

戦闘が続くと、戦った部隊の耐久力、物資量が低下していく。とくに隊列の先頭にいる部隊が大きなダメージを受ける。そこで戦闘の後には隊列変更でダメージの大きい部隊を後列に回すとともに、拠点を制圧して、物資の補給をこまめに行おう。



◀拠点を制圧して補給できるポイントを増やせ。



▶隊列変更をすることで部隊の持久力が大幅に違ってくる。

あのキャラ  
だっているよ

## シン・マツナガ

「白狼」と呼ばれたジオン軍のエース。ルウム戦役では戦艦1隻、巡洋艦5隻を撃破する戦果を挙げ、その名を連邦に知らしめた。

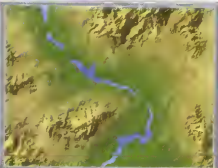


◀エースだけに能力全般が高い。活躍してもらおう。

## 重要拠点攻略

## オデッサ

最初に攻略する重要拠点ながら多数の部隊を擁しているオデッサ。戦力的にはジオン軍が優位にあるので、いかに早く落とすかが勝負になる。



## 序盤戦

## まずは飛来する戦闘機を各個撃破

いくら敵の兵器が弱いとはいえ、大部隊で来られると、こちらも多大な出血を強いられることになる。そこで北の山岳地帯から進入し、まずは移動力の高いモブツシユなどの戦闘機が向かってくるのを迎撃。敵部隊を囲んで複数の部隊で叩くのが理想的だ。



▲北から進入したら部隊同士の間隔をおけず敵が移動してくるのを待とう。



▲MSは対空戦闘はあまり得意ではない。数部隊で一斉に攻撃するように。

## 中盤戦

## 戦闘機を叩いたら今度は陸上部隊を攻撃

戦闘機を叩き終わると、ぼつりぼつりと陸上部隊が近付いてくる。MS部隊にとってまさに各個撃破するチャンス。だが、拠点の敵を攻撃するときのことを考えて、これも複数の部隊で囲んで攻撃しよう。そうすれば部隊の損害も最小限に抑えられるはず。



▲ランバ・ラルもザクⅡで奮戦！陸上戦なら向かうところ敵なしの強さだ。



▲まんまと敵が近付いてきたらいっきに集中砲火を浴びせろ。

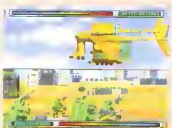
## 終盤戦

## 戦力を回復したらいっきにカタをつけよう

敵部隊への攻撃が一段落したら、損害を受けた部隊を防衛ポイントに入れて回復。多少時間がかかってもここは無理をしないほうが得策だ。回復後、本拠地の敵を包囲、一斉攻撃をかけよう。拠点は防御効果が高いので少数で攻撃すると返り討ちにあうぞ。



▲この局地戦内での最後の決戦のため、部隊の回復は確実にやっておこう。



▲最後の敵、ミデアを撃破。かくしてオデッサは陥落した。

# 目標ターン:008~010

## 第2次降下作戦の準備から ニューヨーク攻略まで

このブロックでは北米制覇の足がかりである  
ニューヨーク攻略までを紹介。オデッサを確保  
しつつ、無駄のない戦略で最短距離でのニュー  
ヨーク攻略を狙おう。デザートザクやザクマリ  
ンタイプなど新型MSの開発提案も目白押しな  
ので、開発にも力を入れておこう。



▲快進撃を続け、ニューヨーク攻略に成功したジ  
オン軍。誇らしげに敬礼するランバ・ラルの姿を  
一刻も早く実現させるため勇敢に戦うのだ。

### 作戦フローチャート

諜報・基礎研究に  
資金投入

新兵器の開発

ドップおよびマゼラアタック  
をオデッサで生産

オデッサ周辺の  
拠点を制圧

オデッサ制圧直後の部隊を  
HLVで宇宙へ

第2次降下作戦  
発動

### 戦略フェイズ

#### 降下前にニューヨークの状態を知る

オデッサの攻略に引き続き、  
ニューヨークの攻略でも情報  
の収集は重要な意味をもつ。  
ここでも資金を割いて、諜報  
能力を上げておこう。定期的  
に資金を投入していれば、連  
邦軍の重要拠点のデータまで  
確認できるはずだ。重要拠点  
の部隊数を確認して必要な戦  
力を割り出しておけば、効率  
のいい部隊生産が可能になる。



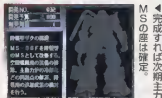
▲資金の投入を怠つて  
いるとデータが不明に



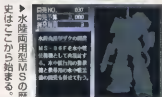
▶このようにデータを  
確認して作戦をたてる

#### ザク系MSの開発を急げ!

ジオン軍の誇る汎用MSザ  
ク。だが、次々と戦力を注ぎ  
込んでくる連邦軍と戦うには  
さらなる性能向上が不可欠だ。  
ここはせっせとMS技術レベ  
ルの向上に資金を投入して、  
新型ザクの開発にいそしもう。  
なかでも地球上での戦闘を考  
慮して設計されている陸戦型  
ザクや、水陸両用型ザクの開  
発が最重要課題となるだろう。



▲完成すれば次期主力  
MSの座は確定



▶水陸両用型MSの研  
究はここから始まる。

# 行動フェイズ

## オデッサ周辺を確実にキープして 第2次降下作戦の兵力を再編制しよう

オデッサの攻略に成功したのもつかの間、連邦軍は奪還を目指して部隊を送り込んでくる。襲いかかる連邦軍からオデッサを確保し、並行して次なる目標、ニューヨークを目指して進撃しよう。



### オデッサの周辺は確実に固める

オデッサを確実にジオンのものにするためには周辺拠点の制圧が不可欠になってくる。なぜならオデッサの周囲に連邦軍が補給可能な拠点があったら防衛上極めて不利だからだ。また、収入面からも多くの拠点を制圧することが望ましい。そこでオデッサ周辺、とくにヨーロッパはすべて支配下に置こう。できればアフリカの北部まで制圧しておくとしりマンジャロ攻略時に補給がしやすくて便利だ。



▲拠点はひとつひとつ確実に制圧していこう。



▶北方は敵の密度が高いため制圧しやすさ。

### こいつは使える！ ドップ&マゼラアタック

初期の連邦軍主力は航空機に陸上車両。これらに対抗するのにおすすめのものがドップとマゼラアタックだ。どちらも高性能で価格が安く、生産にかかるターンが1！ぜひとも量産して活用したい。



▲MSの天敵、航空機との戦いはドップに任せよう。

### ニューヨーク降下部隊を生産

オデッサの防衛を固めると同時にニューヨーク降下部隊の生産にかかろう。敵の部隊数は進撃するスピードによって変化するので、ニューヨークの拠点情報を見て確認するといいただろう。それに基づいて、ザクの部隊数を増やして力押しの攻略をするもよし、ドップを生産して敵航空部隊を任せるもよし。ただ、このあとにカリフォルニア攻略が控えているので、部隊数は少し多めにしておこう。



▲耐久力の増加がうれしいザクII C型を生産。



V ▶攻略を急ぐ人はH Lを生産するのでもいい。

### ザクIよきようなら

このころになると、移動力の低いザクIが足手まといになってくる。攻略にはスピードが最重要。このへんでザクIは廃棄して機種を更新だ。



▲高性能のEース専用機はそのまま使おう。



攻略パターン  
ジオン軍



## 北米の入り口を守りぬけ！

北米への降下ヘクスは、オデッサ降下時のヘクスよりさらにルナ2寄りの地点にある。そのため連邦軍による攻撃を防ぐには、この降下ヘクス周辺の制宙権を確実に握っておくことが必要だ。この宙域への連邦軍の進入を許すと貴重なMS部隊がHLVもろとも失われることになる。そこでそれを防ぐために連邦艦隊の残党をルナ2方面に追い詰めて艦船、MSで包囲、攻撃しよう。サラミス級やマゼラン級の艦船は耐久力が高いので倒すのに時間がかかるが、ルナ2内に逃げ込むことはない。正確な位置は仕屋のられるはず



連邦艦隊は手持ちの戦力で問題なく追い詰められる

だ。また、こうした戦闘を続けていると、いつのまにか艦船の物資が底をついていて1ヘクスずつしか移動できない、なんてことになりがち。そんな状況で、敵に集中砲火を浴びたら大損害をこうむるのは必至だ。そんなことにならないように戦略ラインをうまく使って、補給を行いながら攻撃するようにしよう。

黒い三連星は3人で陣を組ませて戦わせよう。



艦船には戦略ラインを上手に使うことで物資の補給を上手に使う

## 敵のHLVは降下前に叩く

降下ヘクス付近には、地球上の敵拠点から各方面へ増援部隊がHLVで打ち上げられてくる。これらが再び地上に降りると面倒なので、宇宙に



HLVの反撃はないので部隊は無傷のまま

## HLV退治は2交替制で

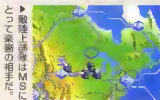
降下ポイント付近で敵HLVを待ち構えているとなかなか戦略ラインも使えない。ここに配置する部隊は2交替制にして、こまめに拠点到補給におもむかせよう。

## ニューヨークに降下！ 近寄る敵を撃て！

北米では敵影があまり見えないのでそんなに神経質になる必要はないが、それでも航空機を中心とした敵部隊が攻撃を仕掛けてくる。降下後はHLVで索敵を行い、発進したMSで撃墜しておこう。ただし攻撃するときは数部隊で敵を取り囲んでの一斉攻撃がベスト。それでも大きなダメージを受けた部隊がある場合、拠点を制圧してそこで補給するか、重要拠点到進入して防衛ポイントに入れてやろう。



重要する前のHLVで、現れた敵を索敵しよう。



敵降下部隊はMSにとって乗船の相手だ。

## ドップを連れてニューヨークへ行こう

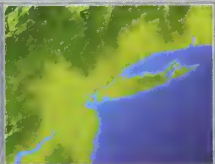
先述のとおり北米には敵航空部隊が頻りに登場する。これにMSで対抗しても問題ないのだが、降下するHLVにドップを6部隊搭載しておけばあっさり撃退できる。これなら力押しで生ずる時間のロスもないし、ニューヨーク攻略も楽になる。問題はドップ輸送用のHLVを余分に生産しなければならぬことだが、それだけの価値はあるぞ。



## 重要拠点攻略

## ニューヨーク

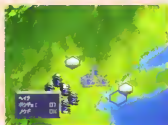
障害物も少なく、進入してすぐに防衛ポイントがあるなど難易度の低いニューヨーク。ここは速攻で落としてカリフォルニアに向かえ！



## 序盤戦

## とにかくここは短期決戦でGO!!!!

ニューヨークでは西から進入すればすぐに本拠地がある。なのでここは物量作戦で簡単に押し切ることができる。ザクの大部隊でそのまま本拠地を目指そう。ドップを使いたいという人は、東から進入させ補給基地に入れて、敵の航空部隊を引きつけよう。



▲損害を少なくするために密集隊形をとったまま本拠地を目指す。



▲多少の損害には目をつぶってそのまま敵部隊と激突だ。

## 中盤戦

## 1部隊ずつ周りを囲んでつぶしていこう

本拠地に近づいたら1部隊ずつ雪崩のように包み込んで攻撃しよう。基本的には他にも攻撃できる敵がいたとしても包囲した敵に攻撃を集中することは忘れずに。できれば小部隊の攻撃で包囲した敵を撃滅したい。こうして本拠地以外の敵を全滅させてしまおう。



▲とにかく早く敵を倒すように、一点集中型の攻撃を繰り返そう。



▲これだけの部隊があれば航空機が相手でも心配はいらないぞ。

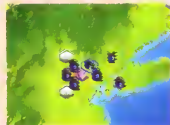
## 終盤戦

## いちいち回復せずにあり余る部隊で決着を

いつもならここで損傷した部隊を防衛ポイントに入れて回復するのを待つところだが、今回は回復が必要な部隊はそのままにして、ノーダメージの部隊だけで本拠地に居座る最後の敵を包囲しよう。これなら2回程度の攻撃で決着をつけることができるはずだ。



▲最後は本拠地の敵を囲んで一斉攻撃。これで片づけてしまおう。



▲本拠地のマークがジオンのものに。これでニューヨークは我がものだ。



# 目標ターン:011~019

## カリフォルニア攻略から ハワイ攻略準備まで

このブロックでは主にカリフォルニア制圧までの方法について解説しよう。ここではニューヨークがすでに制圧済みなので、さほど攻略に苦勞することはない。ここを制圧すると潜水艦開発が可能になる。今後の作戦に影響大なので、すぐに開発しておきたい。



▲地球上にはためくジオン公国の国旗。オデッサ、ニューヨークに続いてカリフォルニアの地にもこの旗を打ちたてて、ジオンの力を示すのだ。

### 作戦フローチャート

諜報・基礎研究に  
資金投入

新兵器の開発

ニューヨークで兵力  
の生産、再編成

ニューヨーク・カリフォルニア  
周辺の拠点の制圧

カリフォルニアに  
進入

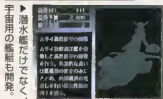
### 戦略フェイズ

#### 「基礎技術」をあげて潜水艦を開発

カリフォルニアを制圧するとユーコン級の潜水艦の開発が可能となる。この兵器はあとの展開に大きな影響を与えるのでぜひとも造っておきたい。が、この開発にはレベル5以上の基礎技術が必要となる。そこで早期に基礎技術に資金を投入しておき、カリフォルニアを制圧後、すぐに開発できるようにしておこう。



▲定期的に各技術は向上させておこう。



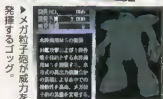
▶潜水艦だけでなく、宇宙用の艦艇も開発。

#### 水中戦用MSも作らねば

潜水艦の開発に着手したら、それに搭載するための水中戦用MSのほうも開発に取りかかる。順調に資金を投入していれば、このころにはザクマリンタイプの開発が終了している。が、これはまだ序の口。このあとにも強力な水中戦用MSの開発は目白押しで、ズゴックやゴッグなどおなじみのMSも登場するぞ。



▲MS技術がレベル2以上であれば開発可能。



▶メガ粒子砲が威力を発揮するゴッグ。

# 行動フェイズ



## カリフォルニアを制圧して 北米大陸占領を達成せよ

今度の目標はカリフォルニア。オデッサのときほど周辺地域に連邦軍は姿を見せないで、補給、生産が済みしだい進撃を開始しよう。わずかに現れる敵を蹴散らしたら拠点内に侵入だ。

### カリフォルニア制圧部隊を編制

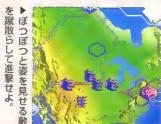
ニューヨークの制圧が終了した時点で部隊の損害を確認し、補充する。このときに武装変更で、ザクの武装をAからBタイプにしておくのもいい。またドップの数を増やしておけば攻略が楽になるぞ。



◀ 武装を強力なBタイプに変更すれば戦力アップだ。



◀ ドップを増産しておけばスリーディーな攻略が可能。



▶ ほつぽつと姿を見せる敵を蹴散らして進撃せよ。

### ザクマリンタイプを うまく使おう

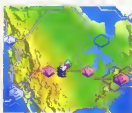
耐久力が低く、攻撃されるともろいザクマリンタイプだが、水中での移動力の高さはさすが。これを生かして海上にある拠点を制圧させよう。



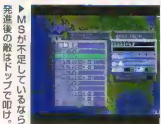
◀ 海に囲まれた場所でもマリンタイプなら素勝。

### 北米奪回を狙う敵を見逃すな！

オデッサ制圧時ほどではないものの、連邦軍は拠点奪回を狙って同様に宇宙から北米に部隊を降下させてくる。本来なら敵降下部隊は宇宙で叩くのが鉄則だが、たまに撃ち漏らしてしまうこともある。そこで重要拠点には防衛用のMSを必ず配置して、敵部隊の進入に備えておこう。また降下してきた敵のH L Vの部隊が発進する前に破壊できるように、最小限のMSや陸上部隊を用意しておこう。



◀ 撃ち漏らしたH L Vは地上で手早く片付ける。



▶ MSが不足しているなら発進後の敵はドップで叩け。

### 拠点制圧&防衛には マゼラアタック

拠点制圧や防衛にはマゼラアタックを活用しよう。早い、安い、強い3拍子のそろった名機だけにMS並みの働きをこなしてくれる。遠距離攻撃が可能なのも心強い限りだ。



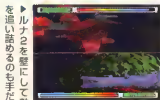
◀ 生産資金が安いので大量生産して使いたい。

## ルナ2方面の敵艦隊をつぶそう

宇宙ではニューヨーク攻略時に引き続いて、地球への降下を試みる敵HLVの迎撃を行う。ただ、連邦艦隊の息の根を止めたと思っていても、ルナ2から新手の艦隊が出現してくることもあるので、ルナ2方面への監視は怠らないように。3、4隻の艦艇をルナ2付近に常駐させるようにして、敵艦隊出現と同時に攻撃に移れるよう、態勢を整えておこう。そうしておけば包囲して簡単に撃破できる。



◀新たな敵影を発見！  
ただちに攻撃に移れ。



▶ルナ2を壁にして敵を追い詰めるのも手だ。

## ミノフスキー粒子を使いこなそう

敵の索敵、攻撃の効果を減少させるミノフスキー粒子。しかし、敵のいる場所に散布すると自軍が不利になってしまう。きちんと粒子濃度と位置を確認して散布しよう。



◀ミノフスキーレーダーで粒子濃度を確認。

## 未配属の人物を部隊に配属

いよいよカリフォルニアに出撃するが、その前にニューヨークに駐留する部隊に未配属の人物を配属してやろう。人物にはそれぞれの個性に合わせたパラメータが設定されており、部隊に配属するとその部隊のパラメータに加算され、部隊を強化してくれるのだ。その上戦闘経験を積むことによって人物のランクも上昇。イベントでない限り、敗れても戦死することはないので安心して前線に送ろう。



◀通常のザクIIJ型の数値はこのようになっている。



▶人物を配属するときの通り数値がアップする。

## 失う兵力を予想して部隊を増強しておこう

次に控えているハワイ制圧のことを考えて、カリフォルニア攻略で損害を受けても、そのままハワイに進攻可能なようにニューヨークで部隊を増強しておこう。展開が楽になる。



◀耐久力の低いユニットを増強。

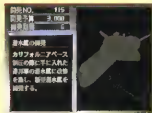
このイベントを見たか？

## ジオン、連邦潜水艦の入手に成功セリ！

無事にカリフォルニアを制圧すると、連邦軍の潜水艦を無傷で手に入れたという報告が、戦略フェイズに登場する。次のハワイ進攻作戦を実行するにはこの兵器が必要なので、報告を受けたら、すぐに開発に取りかかろう。



▲連邦潜水艦を入手。これがユーコン級潜水艦のベースになるのだ。



▲潜水艦を開発。これを開発しないとマッドアングラーも出てこないぞ。

## 重要拠点攻略

## カリフォルニア

西側に海に面しているカリフォルニア。連邦軍の潜水艦が攻撃してくるが、被害はさほどでもないので無視して本拠地の制圧に全力であたれ。



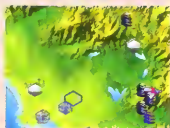
## 序盤戦

## ドップで敵の航空部隊をおびきだす!!!

南西から進入したドップで敵の航空部隊をおびきだして攻撃しよう。ニューヨークで生産したドップの大部隊があればたやすく全滅できるはず。全滅させたら敵潜水艦は無視して補給基地の確保、または内陸に残っている敵航空部隊への攻撃を行おう。



▲このように大部隊で囲んでしまえばいっきに落とすことができる。



▲MS部隊は地道に本拠地へ向かいつつ、敵を各個撃破していく。

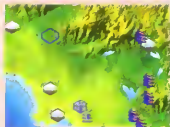
## 中盤戦

## 海上では空中戦、陸上ではMS戦闘を展開

ドップ部隊で残りの敵航空部隊を撃墜したら、防衛ポイントに入って補給を行うとともに、敵の補給を不可能にしておこう。その間MS部隊は迫り来る敵を撃破。それが終了したら少しずつ部隊同士の距離を縮め、密集隊形で本拠地へ進んでいこう。



▲しつこいフライマンタはドップで囲んで始末してしまおう。



▲向かってくる敵がいなくなったら、本格的に本拠地を目指そう。

## 終盤戦

## 敵の撃破を終えた両部隊を合流させ、拠点の敵を叩く

本拠地、そしてその付近の防衛ポイントにいる以外の敵がいなくなったら、ドップ、MS部隊による左右からの総攻撃をかける。まず補給基地に立てこもる敵から順番に破壊していき、最後に本拠地にいる敵を包囲して攻撃すれば、ジオンの勝利は確実だ。



▲本拠地制圧の手間を省くため、敵は1部隊も残さずに撃破しておこう。



▲デブログは強力なので、攻撃を集めて倒すようにしよう。

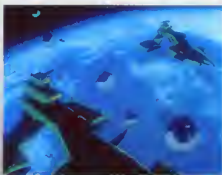




# 目標ターン:020~028

## 第3次降下作戦提案から キリマンジャロ制圧まで

このブロックでは最後の降下作戦であるキリマンジャロ攻略を解説する。ここで重要なのが砂漠専用の部隊を整えることとガウの開発。並行してカリフォルニアではハワイ攻略の準備も進めておきたい。



▲H.L.V.を使った降下作戦もキリマンジャロ攻略で最後。この作戦を成功させて、地上に確固たるジオン勢力圏を確立しよう。

### 作戦フローチャート

諜報・基礎研究に  
資金投入

新兵器の開発

オデッサ、カリフォル  
ニアなどで、キリマン  
ジャロ攻略用部隊  
を生産、宇宙へ打ち上げ

北米の拠点を制圧し、  
ジャブローからの攻撃  
に備える

アフリカに攻略部隊  
を降下

### 戦略フェイス

#### 潜水艦に続いて攻撃空母を開発

潜水艦の次にここで攻撃空母ガウの開発を始めよう。部隊搭載量こそユーコン級潜水艦には及ばないが、この先攻略するベキンやマドラスに部隊を輸送するために必要不可欠な存在だ。また、資金や資源に余裕があれば、陸上戦の移動基地として大型陸戦艇を開発しておこう。自軍の重要拠点から遠い、敵重要拠点の攻略時に活躍するぞ。



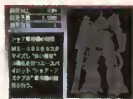
▶ベキン攻略作戦に間に合うよう開発したい。



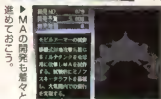
▶重要拠点攻略のときに補給部隊として活躍。

#### MSは移動力が高いものを開発しよう

とくにこれから攻略するキリマンジャロ周辺には険しい地形が多く、キリマンジャロに進入するまでに、どうしても時間がかかってしまう。そこで、移動力の高いMSを開発、生産して攻略にかかるターン数を減らすようにしよう。ザクⅡ-J型やデザートザクを攻略に使ってみると、移動力の違いがわかるはずだ。



▶余裕があればエース専用機も作りたい。



▶MAの開発も遅々と進めておこう。



# 行動フェイズ

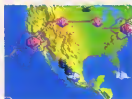


## 次のハワイ攻略をにらみつつ キリマンジャロ攻略を進めよう

この次に発動するハワイ攻略作戦にキリマンジャロを制圧した部隊を使うには時間がかかりすぎる。そこでハワイ用の攻略部隊も準備、キリマンジャロ制圧後はすぐにその部隊でハワイ攻略に向かおう。

## メキシコシティで連邦軍を迎え撃て!

北米を完全に制圧してしまえば、連邦軍の攻撃が南米のジャブローから繰り出されるようになる。このころになると、連邦軍もいよいよジムを戦線に投入してくるのだが、これがあのジムか!? と思うくらいに強いのだ。ただ、まだそれほど多くの部隊が登場するわけではないので、カリフォルニアの南にあるメキシコシティとその周辺に部隊を集結させて、連邦軍の進攻を食い止めよう。



◀メキシコシティを中心にMSを配置しておこう。



▶回廊のような地形を利用して通信撃破を心がけよう。

## 余裕があればカスタムタイプの生産を

地の利を生かしても、本格的に連邦軍がMSを配備するようになると戦況は悪化してくる。そんなときにおすすめなのがザクII-S型。これならジムと互角の戦いができるぞ。



◀エース用に開発されたカスタムタイプなのだ。

## オデッサ&カリフォルニアで部隊を生産

このブロックではキリマンジャロ攻略だけでなく、その次のハワイの攻略までを視野に入れた部隊生産が要求される。まずオデッサでキリマンジャロ攻略用の部隊として、デザートザクやザクキャノンを生産。宇宙空間に打ち上げておこう。カリフォルニアでは、北米の拠点攻略に使用した部隊を、防衛用を残して同様に打ち上げ、オデッサからの部隊と合流させてキリマンジャロに降下させよう。



◀白兵戦だけでなく遠距離攻撃が可能なMSも生産。



▶生産せず、グラナダのHLVを輸送してもよい。

あのキャラ  
だっているよ

## ジョニー・ライデン

ルウム戦役で3隻の戦艦を撃沈して連邦軍を震え上がらせた強者。一年戦争を戦い抜いたが、ア・バオア・クーの戦いで行方不明となる。



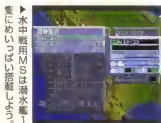
◀「赤い稲妻」の名に恥じない能力をもつ。

## ハワイ攻略の準備もしておこう

キリマンジャロの攻略と並行して、カリフォルニアではハワイ攻略の準備を始める。最初に部隊を輸送するためのユーコン型潜水艦を数隻生産しておこう。続いてこれに搭載するMSを生産。上陸戦用にはザクを生産しておけばよいが、ハワイは局地戦でも海の占める割合が多いので水中戦用のMSが必須。生産費用の安いアaggaiを量産してもいいが、耐久力の高いゴッグも生産する価値はある。



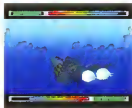
▶ 潜水艦は部隊輸送に威力を発揮してくれる。



▶ 水中戦用MSは潜水艦1隻にめいづば1搭載しよう。

## 敵潜水艦は水中戦用MSで倒せ

カリフォルニア攻略前後から海洋には連邦軍の潜水艦が現れる。潜水艦自体の攻撃力もさることながら、搭載している部隊を拠点付近に上陸させてくるので、発見しだい水中戦用MSで沈めてしまおう。



▶ 潜水艦の攻撃には水中戦用MSを使うのが一番。

## キリマンジャロに部隊を降下せよ

アフリカへの降下ヘクスの付近に攻略部隊を搭載したHLVを集結させたら、地球への突入を開始する。降下したら接近してくる連邦軍を撃破しつつキリマンジャロに向かう。敵の勢力は数部隊程度なので簡単に撃破できるはずだ。しかし、ここで部隊が大きな損害を受けるのは避けておきたい。武装タイプをCにしたザクII-J型やザクキャノンによる遠距離攻撃をうまく使って敵を撃退しよう。



▶ 降下したら、すぐに敵の拠りに取りかかろう。



▶ 遠距離攻撃で弱らせた敵には直接攻撃でトドメを。

## 砂漠地帯ではデザートザクが活躍

砂漠で活躍してくれるのがデザートザク。遠距離攻撃が可能なミサイルランチャーを装備し、高い耐久力、移動力を備えた高性能機だ。



▶ 耐久力が高いので航空機とも戦える。

このイベントを見たか!?

## キシリアが潜水艦隊の設立とハワイの攻略を要請

潜水艦の開発が終了すると、キシリアが潜水艦隊の設立を提案してくる。これを受け入れてみよう。すると続いてハワイ攻略作戦を提案してくるのだ。ハワイ攻略を行うにはこの提案が必要。潜水艦隊設立には「YES」と答えよう。



▲ここで「NO」を選択するとキシリアの叛意が上昇してしまう。

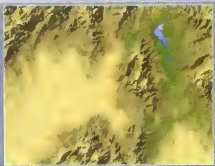


▲ハワイ攻略作戦が提案されたらさっそくその準備にかかるべし。

## 重要拠点攻略

## キリマンジャロ

険しい地形に囲まれたキリマンジャロ。しかし進入してしまえば敵も少なく苦戦することはない。遠距離攻撃をうまく使った制圧を心がけよう。



## 序盤戦

## 航空部隊で敵を二分しよう

最初はドップ部隊で北東から進入。山岳地帯に囲まれた北東にある防衛ポイントを確認。すると敵の航空部隊、陸上部隊が迎撃にやってくる。すぐに飛来する航空部隊を倒したら、続々と進んで迫りくる陸上部隊を引きつけて、山岳地帯に誘い込む。



▲防衛ポイントに入っておけば、敵部隊が迎撃に向かってくるはずだ。



▲ドップが敵を山岳地帯に引き込んでい間にMS部隊は西側から進入。

## 中盤戦

## 防衛ポイントの使い方がカギだ

敵部隊を引き付けたドップは防衛ポイントから動かずに隊列変更をこまめに行い、持久戦に持ち込もう。もっとも周りは山岳なので航空機以外はおいそれと近づけないはず。その際にMS部隊は本拠地に向かって進撃を開始すれば、攻撃を受けることはないぞ。



▲MS部隊が本拠地付近に来るまでの我慢だ。補給と隊列変更でしのごう。



▲本拠地近辺が空っぽになった際に、MS部隊を進出させよう。

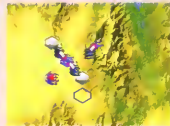
## 終盤戦

## 遠距離攻撃のあと最後のトドメを

あわてて1列になって本拠地に戻ってくる敵陸上部隊を先頭から遠距離攻撃、そして直接攻撃で各個撃破しよう。それが終わったら本拠地周辺の防衛ポイントで補給。並行して本拠地の敵に遠距離攻撃し、敵戦力を減少させたら最後に一斉攻撃でトドメを刺せ。



▲遠距離攻撃を行ってダメージを受けようなら防衛ポイントから攻撃。

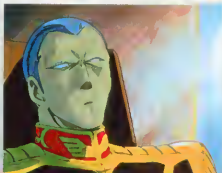


▲遠距離攻撃だけでは時間がかかるので、最後のトドメは一斉砲火で。

# 目標ターン:029~043

## ハワイ攻略から トリントン攻略まで

ハワイ、そしてトリントン攻略でこの戦いも折り返し地点を迎える。ここではその2つの重要拠点の攻略法を解説する。ここまでは順調に來られても、この先は連邦軍のMSが本格的に出現するようになる。今まで以上に苦しい戦いとなるので新型MSの開発に力を入れよう。



▲思案にふけるギレン。連邦軍のMSが登場し始めた今、対策は急務だ。連邦軍の頭脳を超えた戦略を紡ぎださねば勝機はないぞ。

### 作戦フローチャート

諜報・基礎研究に  
資金投入

新兵器の開発

アフリカ全土制圧

ハワイ攻略作戦発動

潜水艦、航空機で  
ハワイに進入

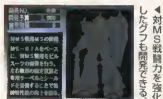
ハワイ攻略後、部隊を  
トリントンへ

トリントン攻略作戦発動

### 戦略フェイス

#### 期待の新型MSの開発を！

今まで頑張ってきてくれたザクだが、登場してくる連邦軍のMSの前には劣勢を隠せない。この辺りで新型のグフシリーズの開発を始めよう。MS技術のレベルが6以上ならば先行量産型のグフが開発可能となる。また、加えてMA技術がレベル3以上ならば、陸戦にも対応できる水中戦用MSズゴックの開発が可能だ。

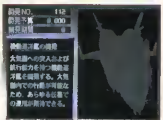


▲対MS戦闘力を強化したクフも開発できる。

▶水中、陸上を問わず活躍できるズゴック。

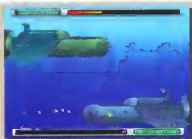
#### ザンジバルがあれば作戦の幅が広がるぞ！

このまま地球上の重要拠点を制圧し続けると、連邦側はジャブローで生産した部隊を宇宙にどんどん打ち上げてくるようになる。その量はこれまでに配備済みの部隊で対処できる限界を超えている。そこで地球への往来が可能なザンジバルの開発に着手。必要に応じて部隊を輸送し、手すきの部隊がないようにしましょう。



▲一年戦争後半の命運を握ると言っても過言ではない重要兵器だ。

# 行動フェイズ

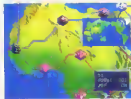


## まずはハワイを攻略 潜水艦で攻め落とすのがベストだ

アフリカ全土の制圧と並行しながら、前もって準備しておいた潜水艦隊を出撃させよう。カリフォルニアからハワイまでは潜水艦を使えばすぐ。敵影もないのでキリマンジャロのあとに速攻せよ。

## アフリカ全土の制圧もきっちりやろう

キリマンジャロ制圧後は敵部隊の襲来に備えて拠点をすべて制圧。敵に補給可能な拠点を残さないとともに、今後ますます大事になってくる収入源をがっちりキープしよう。



▲拠点を残しておくに敵に付け込まれるぞ。

## マドラスへの足がかり メッカ確保を忘れるな

この先マドラスに進攻する際に重要な補給拠点となるのがメッカだ。敵に制圧されないよう部隊を配置しておこう。

## 潜水艦の補給を忘れるな

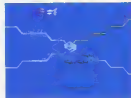
高い能力で活躍してくれる潜水艦だが、重要拠点に駐留しないと補給ができないという弱点が。出撃は耐久力と物資量を確認してからするよう



▲補給に常に気をつける。

## 大量輸送なら潜水艦におまかせ！

その移動速度もさることながら、大きな部隊搭載量が頼もしいユーコン級潜水艦。ハワイ攻略時には、MSを満載した3~4隻で艦隊を組めば、制圧成功はまちがいなしだ。



▲5部隊もの搭載が可能というすぐれもの。

このイベントを見たか！?

## 連邦軍V作戦始動！

MSの開発でジオン軍に先手を奪われた連邦軍。その連邦側のMS開発計画がV作戦だ。このV作戦との関わりは、サイド7での開発計画の察知から始まる。そのあと発生するイベントで、提案を史実どおりに承認すると、ホワイトベース隊との戦いを原作同様に展開できる。もちろん史実に従わないプレイも可能だ。



▲V作戦を察知した。ドズルが偵察を要請。



▲サイド7にあったのはガンダムだった。



▲地上での木兵衛艦にガルマが出動。



▲ガルマ死す。シャアをどう処遇する？



# 重要拠点攻略

## ハワイ

海に囲まれて周りに拠点をもたないハワイ。一見すると攻めにくそうな印象を与えるがカリフォルニアからは意外と近いので、攻略は楽勝だ。



### 序・中盤戦

### ドップ部隊で敵を攪乱しよう

攻略作戦を発動したら、北西から12部隊程度のドップを進入させよう。これぐらい部隊数があれば敵の迎撃も気にせずに、こちらから積極的な攻撃が可能だ。だが、あくまで攻撃の対象は航空部隊だけに絞るべし。一方、潜水艦は南東から進入させよう。



▲ドップ部隊は敵に攻撃するだけでなく、北西の補給ポイントの確保も行おう。



▲潜水艦は南東から進入させて、MSを上陸させるまでは敵の攻撃をよける。

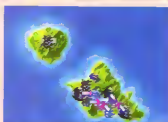
### 終盤戦

### 時間をかけずに本拠地攻撃へ

ある程度敵航空部隊を撃破したら、本拠地のある島にMS部隊を上陸させる。狭い島なので敵の陸上部隊も少なく、簡単に撃破できるはずだ。MSの部隊数が多ければ、それと並行して本拠地の敵を包囲、一斉攻撃を行うのも十分可能。速攻できめよう。



▲MSの上陸は、敵の部隊を取り囲むようにして行くと攻撃しやすい。



▲最後まで待たずに本拠地を攻撃。ここは数の多さで押しまくれ。

## ハワイでの補給がすんだらトリントンへ

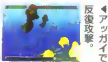
制圧がすんだらハワイで部隊への補給を行おう。部隊そのものが撃破されるほどの被害は受けていないはずだが、それでも潜水艦や、MSのダメージは制圧後1ターンめにはまだ完全には回復していない。ここは無理をしないで完全に回復させてから出撃だ。



▲もちろんMSを満載してからトリントン攻略へ向かう。

## トリントンを攻略したら 周りの敵潜水艦も掃討

トリントンの局地戦に現れる敵潜水艦。これを逃がすと、あとであちこちに出没して攻略の邪魔に。見逃さずに沈めよう。

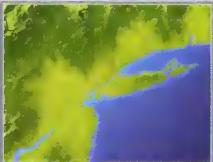




## 重要拠点攻略

## トリントン

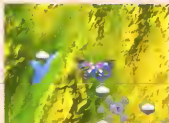
ここもハワイと同様、たいした数の敵はいないので、圧倒的な部隊数で簡単に制圧できる。敵潜水艦の撃破を忘れなければ心配はないぞ。



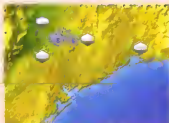
## 序盤戦

## 航空部隊で潜水艦をフォロー

トリントンは地形上、南東からしか潜水艦が進入できないようになっている。そこでドップを反対の北西から進入させて、目を引き付けておこう。もっとも、ここでの敵部隊は数が少ないので、心配しなくても大丈夫。潜水艦は進入後、水中戦用MSを発進だ。



▲ドップは北西から進入。数少ない敵航空部隊を撃破しておく。

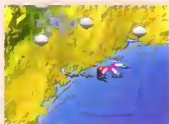


▲敵潜水艦がうようよ。油断せずに水中戦用MSを向かわせよう。

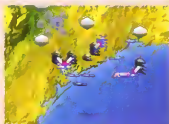
## 中盤戦

## 水中戦用MSで敵潜水艦を沈めろ

このマップで面倒なのが敵の潜水艦。耐久力が高いので、攻撃してもなかなか沈めることができないのだ。できればゴッグで隊列を組んで攻撃したいが、ゴッグは生産に必要な資源、資金が大変高い。苦しければアッガイを量産して包囲攻撃をしてもいい。



▲水中戦用MSと潜水艦で敵潜水艦を包囲。反復攻撃で少しずつ耐久力を削れ。

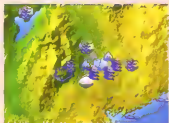


▲上陸したMS部隊は、向かってくる敵陸上部隊を各個撃破していく。

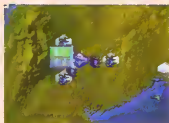
## 終盤戦

## HLVの壁を突き抜ける

敵を倒したあと本拠地向かうと、その周りに配置されているHLVが行く手を阻む。高い耐久力のHLVを全て攻撃するとムダに時間がかかってしまう。本拠地の敵へ3~4部隊で直接攻撃できる場所を確保したら、攻撃を開始して一気に勝負を決めよう。



▲残りのHLVは放置して、本拠地の敵を撃破してしまうのだ。



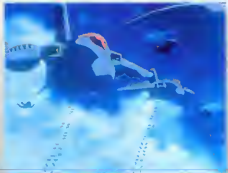
▲敵をやり去ったら、ザクを本拠地に入れて制圧させる。これで作戦完了。



# 目標ターン:044~048

## ベキン攻略と アジア地域の拠点制圧

ハワイ、トリントンの2つの重要拠点を制圧し、太平洋の制海権を獲得した頃には、すでにベキン攻略作戦が提案されているはず。ここではその制圧が最大の目標となるが、同時にアジア地域の各拠点を勢力下に置いて、次のマドラス攻略への布石も打っておく。



▲太平洋の制海権を獲得する一方で、地球上の戦略拠点を着実にその勢力下に置いていったジオン軍は、次いで地上からの進攻作戦を開始した。

### 作戦フローチャート

ベキン  
攻略準備開始

アジア地域の  
拠点制圧

ベキン周辺への  
戦力投入

ベキン周辺の  
敵ユニットを排除

ベキン  
攻略作戦実行

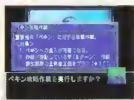
### 戦略フェイズ

#### ベキン攻略作戦を実行

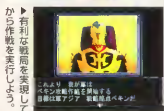
ベキン攻略作戦は重要拠点キリマンジャロを制圧してから12ターン後に提案される。ゲームの展開しだいでハワイやトリントンを攻める前にこの作戦を実行することも可能だが、先に太平洋から連邦軍の勢力を取り除けば輸送や収入などの面でメリットが多い。実際に作戦を実行する前に、アジア帯の敵戦力がある程度叩いておけば、より有利な展開が望めるだろう。

#### 主力MSを強化しよう

この段階で主力MSとして活躍しているザクだが、陸戦型ザクの性能には、そろそろ限界が見えてくる。新型MSを開発し、生産にいたるまでには資金だけでなく時間もかかるので、今からその準備を始めておきたい。MS技術研究への投資はなるべく怠らないようにしよう。



ベキンの周りには入りの多い拠点もある。



▶有利な戦局を実現してから作戦を実行しよう。



▲MS技術がレベル6に達すると、グフ-A型の開発が可能。ただし、ザクII-J型の開発が前提となる。

# 行動フェイズ

## オデッサからは空路で トリントンからは海路で戦力投入

ベキンへの進攻は宇宙を経由して部隊を送り込むことでも可能だが、今回の作戦は使い捨てのH L Vよりも、地上用の輸送部隊を活用する。生産に多くのコストを要するが、ここで生産した輸送機は今後の作戦でも大いに活躍することになる。

### トリントン攻略部隊を活用

ハワイやトリントンの攻略作戦に投入した部隊を、今回の作戦でも引き続き使用する。この戦力には旧型の兵器が多く含まれているので、最前線での活躍はあまり期待できない。だが、アジア地域に点在する敵の部隊を叩く程度であれば、十分な戦果を挙げることができるはずだ。部隊をユーコンに搭載し、ベキン付近への上陸が完了したら、敵部隊に攻撃を加えて周囲の拠点を制圧してしまおう。



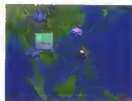
▶ 部隊の数に余裕があれば、ベキンにも進入する。



▶ 輸送を終えたユーコンで、敵潜水艦を攻撃する。

### 水陸両用MSで 海域拠点を制圧

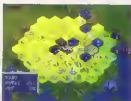
トウキョウをはじめ、海に囲まれた拠点多いこの地域では水陸両用MSが活躍する。また、この部隊で敵潜水艦を駆逐するのも効果的だ。



◀ ベキン進攻と同時に展開させよう。

### ベキン攻略部隊は空路で輸送

ベキンの局地戦に向かう部隊は、オデッサから空路で輸送するのがベスト。使い捨てのH L Vはコスト面で難があり、また陸づたいに展開すると、その間に敵の防衛を固めさせてしまうからだ。輸送に使うガウの生産は多くの資金と物資を必要とするが、できれば3、4機ほど用意しておきたい。なお、ガウは開発時には攻撃空母と表示されているが、戦闘能力のほうはあまり期待できない。



◀ 最大3部隊まで搭載することが可能。



▶ 輸送の妨げとなる敵は早めに排除しておく。

### 航空部隊輸送用に ガウを生産しよう

ガウの開発は基礎技術レベルがらになった時点で着手できる。ただし、コストが大きいので前もって開発用の資金をある程度貯めておこう。

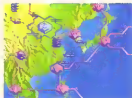


◀ 地味な部隊だが、長い間活躍してくれる。

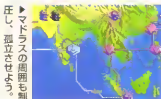


## アジア地域一帯を勢力下に置く

ベキンを制圧し、その周囲の拠点を自軍の勢力に塗り替えたあとは、マドラス攻略の準備に取りかかる。次の作戦に備えて軍備を整えている間に、一部の戦力をさいてマドラス付近の拠点制圧に向かう。東はチョンチン、バンコク、ジャカルタまで、西はデリー、メッカまで押さえることができれば万全。このあたりの拠点まで勢力下に置くと、あとの展開がかなり楽になる。



◀ まずはベキンの周りに固めること。



▶ マドラスの周囲も制圧し、孤立させよう。

## 部隊を使い分けよう

海に面した拠点多い東南アジア方面でも水陸両用MSが活躍する。ただし地上戦は弱いので、地上の敵は地上戦用のMSで攻撃しよう。

▶ 水陸両用MSの移動力は潜水艦にも劣らない。



## 宇宙戦用MSを増産しよう

しばらく地上戦が続いているが、宇宙マップにも敵部隊の数が徐々に増えていくので、こちらの軍備を固めることも必要になる。宇宙戦専用MS（ザクⅡ-R1など）を生産するのが理想だが、まだ開発できていなかったり、コスト面で無理があれば、ザクⅡ-S型などを必要に応じて増やそう。当面は宇宙の戦局を安定させることができる。



◀ 黒い三連発専用ザクは宇宙戦で威力を発揮。



▶ すぐに戦力が必要なら地上から送り込もう。

## 自軍の艦隊はMSで援護

戦艦がMSに攻められると損害が大きい。そのため、前線の艦隊にはMSによる援護が必要になってくる。

▶ 逆に敵艦をMSで攻撃すればかなり有効だ。

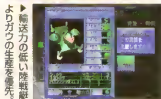


## 次の作戦に向けて新型兵器を増やす

新型兵器の生産が可能になったら、軍備の再編制を始める。古くなった部隊をできるだけ廃棄すれば、少なくとも生産資源にはそれほど困らないはずだ。兵器を生産するにあたって最優先すべきは主戦力となる汎用MSだが、さらに余裕があれば輸送機や戦闘機などといった支援系ユニットも増強しておきたい。



◀ オデッサがベキンで部隊を増やそう。



▶ 輸送力の低い陸戦艦よりガウの生産を優先。

## 連邦軍のMSは予想以上の強さ

連邦軍のMSはその初期型でさえかなり強い。MS開発を怠ると、後に致命的な戦力差につながるの注意しよう。

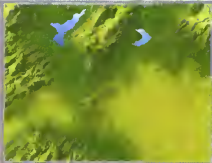
▶ 連邦のMSは攻撃力と防御力が高い。



## 重要拠点攻略

## ペキン

なだらかな地形の多いマップだが、防御効果のない平地で総力戦になることは避け、おとり部隊で敵戦力を分散させてから本拠地に向かう。



## 序盤戦

## 北西と南東から進入しよう

MSを中心とした主力部隊は南東から、おとり部隊のドップは北西から進入する。北西の部隊は先に本拠地へと近づき、敵部隊を引きつける。敵が寄ってきたら、北西の防衛ポイントのところで航空部隊を迎え撃とう。その間、南西の部隊はガウに載せたまま、

敵を呼び寄せないようにゆくりと拠点に向かう。本拠地の付近にはまだいくつかの敵部隊が残っているはずなので、敵が主力部隊に向かってこないように注意しよう。ここでは、できるだけ多くの敵の部隊を北西に向かって移動させることが重要なポイントだ。



◀北西からドップで敵を攪乱する。



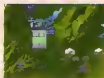
▶南東からの部隊は平地に現れる。

## 中盤戦

## 敵を山岳地帯におびき寄せてから本拠地へ

北西のおとり部隊は、ぎりぎりまで敵を引きつけておく。ただし、耐久力の低いドップは敵の攻撃に長い間耐えることはできないので、被害が増えはじめたら全滅する前に脱出させてしまおう。敵の航空部隊をある程度けずり、陸戦部隊を数ターンかけて山岳地

帯の中に誘い込むことができているれば、ますますの成果だといえる。ここまで戦局が展開したところで今度は南東の主力が本拠地に向かって進撃を開始する。自軍の陸戦部隊を本拠地の周りの防衛ポイントに集中させ、できるだけ短期間でここを占拠しよう。



◀いつでも脱出できる位置で戦おう。



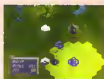
▶ガウの耐久力はあまり期待できない。

## 終盤戦

## 拠点の周りの防衛ポイントを占拠

ペキン攻略作戦の終盤は、南東から進入した主力部隊で戦う。2、3カ所の防衛ポイントを奪ったあと、ここにガウを配置する。ガウに搭載したときのほうが部隊の耐久力や物資の回復は早く、また防衛ポイントからはガウの対空攻撃の射程範囲内に本拠地が

あるからだ。自軍の陸戦部隊は防衛ポイントがガウによって固められてから、本拠地へ攻撃に行こう。本拠地を包囲し、北西に移動した敵部隊が戻ってこないうちに制圧を完了するのがベストだが、もしも間に合わなければ戦力の一部をさいて足止めしよう。



◀防衛ポイントは攻め残してもいい。



▶ガウの操縦射撃もあわせて行う。

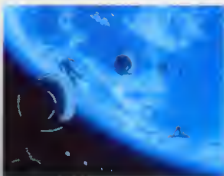




# 目標ターン:049~055

## ニュータイプ研究を 始動せよ

ベキン制圧に成功すると次にマドラス攻略作戦が提案される。また、キシリアから提言されるフラナガン機関の設立によって、ジオン軍によるニュータイプ研究の礎が築かれる。また、その一方で多くの犠牲を払ってきたV作戦の追跡は、佳境を迎えようとしている。



▲太平洋の制海権を獲得し、さらにユーラシア大陸の完全制圧をも目前に控えたジオン軍は、さらに国域での勢力範囲を著々と伸ばしつつあった。

## 作戦フローチャート

フラナガン機関を  
設立する



戦力を  
マドラスに集結



マドラス付近の  
敵部隊を排除



マドラス付近の  
拠点制圧



マドラス  
攻略作戦を実行

## 戦略フェイズ

### フラナガン機関を設立

設立を許可すると、3ターン後にサイコミュの開発成功の報告がなされ、ブラウ・ブロの開発が可能となる。このMAは宇宙戦で力を発揮するとともに、ジオング開発のための条件ともなっている機体なので、資金に余裕ができたら開発を始めよう。



報告において、具体的な研究成果を提示しています。フラナガン機関を設立し、本格的な研究を開始する必要があります！

▲ストーリーを追ううえでも、重要なイベントを体験することができる。

### 黒い三連星派遣の提案

ランバ・ラル隊が木馬に敗れ、さらに木馬との交戦報告から2ターンが経過すると、キシリアから黒い三連星の派遣が提案される。このイベントから3ターン後に、連邦軍の部隊によってオデッサが急襲されるのだが、ここでの返事しだいで、敵軍の編制が異なってくる。「YES」ならレビル将軍が率いる車両・航空部隊が、「NO」であればブライトが率いるホワイトベース隊が攻めてくる。



報告します。情報網によると、連邦軍がオデッサに押し寄せ、大規模な軍事行動を開始しようとしています。

▲この報告があったらオデッサの防備を急ごう。

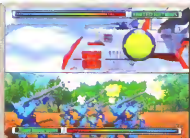


本島がその作戦に参加するという噂を聞いています。私は、高い二重塔を押し付けようというのですが、ぜひ、許可をお願いします！

▶「YES」なら戦艦は案になるが、人材を失う。



# 行動フェイズ



## 新型兵器を充実させつつ マドラス基地の攻略へ

ベキン攻略後に再編制した軍を率いて、マドラス攻略に向かう。主力部隊はベキンから発するが、旧型兵器が多すぎると消耗戦につながるので、新しい兵器をできるだけそろえておこう。

## 主力MSは潜水艦に搭載する

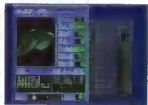
マドラス進攻時の主力となる部隊は、ベキンあるいはキリマンジャロの付近で潜水艦に搭載し、海路で輸送する。マドラスの局地戦マップはほぼ半分が海で占められており、潜水艦の能力を活用しやすいからだ。空からの輸送は、潜水艦で運びきれなかったり、後に続く部隊を差し向けるときに利用しよう。



▲ジオン軍の潜水艦は、カリフォルニア制圧時に入手した連邦軍の設計に改良を加えた仕様であるため、少し性能が高くなっている。

## 大型潜水艦で 大量輸送

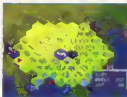
ユーコンを開発し、基礎レベル6でマッドアングラーが開発できる。搭載可能数が多く、索敵能力も高い。



▲この潜水艦の名前は、後のイベントにも登場してくる。

## オデッサやベキンから航空ユニットを発進

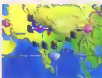
ドップやガウなどの航空部隊は、オデッサやベキン、あるいはキリマンジャロから発する。生産や輸送で遅れてしまった後続部隊も、ここから派遣するといいだろう。



▲苦戦のときは早急に兵器を輸送しよう。

## マドラス付近で連邦軍と交戦

前もってマドラス近辺の敵をすべて排除していたとしても、新たに生産された敵の部隊がマドラスから出てくる。これらの敵もなるべく早い段階で倒しておかなければ、あとで味方部隊を輸送するときなどに障害となってしまうので、気をつけよう。



▲付近の拠点は残らず制圧しておきたい。  
と後々ジャマになる。



## あのキャラ だっているよ アナベル・ガトー

『機動戦士ガンダム0083』に登場。一年戦争後もジオン再興の大義を貫いた猛将で、コウ・ウラキと宿命の対決を演じた。別名「ソロモンの悪夢」。



▲ゲーム中、ルナ2攻略作戦提案のムービーにも登場している。



## 高機動型ザクを生産しよう

地上での連邦軍の勢力範囲が狭くなるにつれて、宇宙マップでの連邦軍の部隊の数は逆に増えていく。特に、部隊に占めるMSの割合が大きくなっていくので、自軍もMSで対抗しなければならない。高機動型ザクはMS技術レベル5から開発が可能だが、さらにレベル7で開発できるザクII-R2まで発展させておけば、しばらくの間は連邦軍のMSに対してひけをとることはないはずだ。



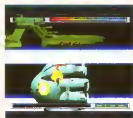
不利にならないうちに生産を間に合わせよう。



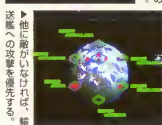
カスタン機は機だけしか作れないが性能が高い。

## 敵の輸送艦を確実に破壊する

地上拠点の大半を失った連邦軍は、地上で生産した部隊を頻りに宇宙へ送ろうとする。戦艦やH L Vなど、敵部隊はさまざまな方法で運ばれてくるが、一番優先したい攻撃対象はH L Vだ。耐久力が戦艦よりも低く、楽に撃墜することができる。艦船が破壊できれば、中の搭載機も耐久力の高さに関係なく消滅するので、艦船は素早く確実に仕留め、効率的に敵部隊の数を減らすように心がけよう。



対MS戦には弱い戦艦の武装もH L Vには有効だ。



他に敵がいなければ、輸送艦への攻撃を優先する。

## オデッサの防備を固めよう

マドラス攻略が長引き、連邦軍のオデッサ進攻が近づいていたら、最優先でオデッサの防備を固めなければならない。資金や資源の不足で生産が間に合わないなら、マドラス攻略部隊を防備に向かわせることもやむを得ない。



連邦側の作戦行動が実行されないうちに手を打っておこう。

## 古くなった兵器を廃棄して資源を確保

部隊数を増やすために、ついで旧型兵器を前線に投入したくなる場合も多いが、無謀な戦闘は極力避けること。廃棄コマンドは、部隊の消耗をおさえてこそ活用の道がある。



消耗戦を繰り返すことになる。

状況をみてこまめに廃棄しよう。



## 敵艦はMSと艦砲で集中攻撃

耐久力が高くてもしぶとい戦艦への攻撃は、当たり外れの大きい艦砲射撃より、MSによる直接攻撃のほうが確実。敵艦はまずMSで囲み、艦砲射撃は援護射撃程度と考えよう。



MSが1発で落とされることはまずありえない。

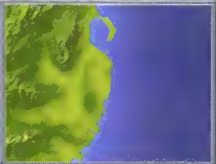
## オデッサ進攻は局地戦から始まる

連邦軍のオデッサ進攻は、いきなり局地戦に突入する形で発生する。拠点の周囲を固めていたとしても戦闘を回避することはできないので、駐留部隊の充実に力を注ごう。

## 重要拠点攻略

## マドラス

マドラスの局地戦マップは、東側の半分が海になっている。そのため、潜水艦を利用したほうが部隊をすばやく展開させることができる。



## 序盤戦

## 敵を山岳地帯に引き寄せる

これまでの攻略作戦と同様、北側よりおとり部隊を進入させ、潜水艦に搭載された主力部隊は本拠地の東側から上陸を敢行する。ただし、おとり部隊の編制は、ドップだけだと苦しいかもしれない。ここまでの展開によっては敵がかなり防備を固めている場合も

あるからだ。そのようなときは、ガウに搭載したMSを北から進入させ、すぐ近くにある防衛ポイントの辺りで交戦させよう。その間、潜水艦のほうは本拠地の東側に1ターンで隣接できるだけの距離をとり、本拠地の周囲が手薄になるまで進撃は控えておく。



▲おとりは山岳地帯で迎撃する。



▶潜水艦は陸に近い  
づけすぎない。

## 中盤戦

## 潜水艦で一斉に上陸

敵部隊のいくつかが北側の山岳地帯へ移動したら、いよいよ上陸を始める。潜水艦の機動力を生かしていっきに本拠地の東側へ迫り、次のターンにMSを発進させる。上陸したMSが最初に攻撃すべき対象は、沿岸部の防衛ポイント。敵部隊が居座っていたら

包囲攻撃で素早く決着をつけ、占拠してしまおう。そして、沿岸部の防衛ポイントを奪ったあとは、敵部隊を確実に削っていく。この段階ではまだ敵戦力のダメージは少なく、そのまま本拠地を攻めはじめると戦局が泥沼化しかねないので、十分に注意してほしい。



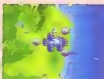
▲MS隊の上陸が2ターン以内に完了するようにしよう。

## 終盤戦

## 拠点を囲んで短期決戦

敵の戦力を残り少ない状態まで減らすことができたなら、本拠地への攻撃を開始する。消耗の激しい自軍の部隊は回復に向かい、被害の少ない部隊で本拠地を取り囲む。北側にまだ敵部隊が残っていた場合、本拠地での攻防が始まる。とその部隊が南下してくるが、

この敵は北側で交戦していたMSで追撃する。数が多いようであれば、破壊されることは覚悟のうえで、敵の進路上にZOCを形成して、足止めすることも必要だ。あとは本拠地に向かって一斉に攻撃を加え、短期決戦に挑めば、この重要拠点の制圧は完了する。



▲本拠地攻めは短期決戦で。



▶局地戦後の残党  
狩りも大事。



# 目標ターン:056~072

## オデッサ防衛後 ベルファスト攻略へ

マドラスの攻略に成功したあとベルファスト攻略へと向かう。だが、その前に連邦軍のオデッサ作戦が実行に移されるため、まずはオデッサの防衛にあたらなければならない。ここでの防衛戦を終えたら、ベルファスト攻略作戦の準備と宇宙戦力の拡大に着手しよう。



▲本島の追跡を続けていたジオン軍は、ヘルファスト攻略作戦を開始する。同時に宇宙では、ルナ2攻略に向けて次々に新戦力が投入されていった。

### 作戦フローチャート

オデッサに  
戦力を集める



連邦軍による  
オデッサ作戦発動



オデッサ防衛



兵器を  
ベルファストへ空輸

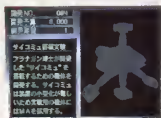


ベルファスト  
攻略作戦発動

## 戦略フェイズ

### MA開発を進めよう

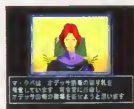
ブラウ・プロやザクレロなどのMAは、宇宙戦でかなり使える。次のルナ2攻略作戦に向けて、開発を進めておこう。また、MAの能力を引き出すニュータイプの実戦投入も重要。フラナガン機関からその件について申請されたら、許可を出しておくこと。



▲このイベントは、ブラウ・プロの開発が前提となっている。

### オデッサ防衛の対策

オデッサの攻防に突入する同じターンで、マ・クベにオデッサ防衛の指揮をとらせるかどうかの選択を迫られるが、ここでは「NO」と答えよう。指揮を任せただけの場合、マ・クベは戦況中に核ミサイルを使ってしまうからだ。核攻撃が実行されると、敵味方を問わずオデッサ内の部隊の50%が消滅。さらにオデッサの防衛レベル、収入、生産量ともに激減し、あまりにも犠牲の多い結果を招くことになる。



◀キシリアが自分の右腕のマ・クベを推薦する。

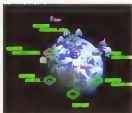


▶マ・クベの「秘策」は、味方への損害が大きすぎる。



## 宇宙の戦力拡大も大事

ベルファスト攻略のための地上戦部隊の生産が落ち着いたら、次はルナ2攻略に向けて宇宙戦部隊を増やさなければならない。ここでとくにおすすめるのは、ザンジバルの生産だ。この艦船の最大の強みは、宇宙と地上を往復できるということ。地上で物資の補給と部隊の搭載を済ませてから打ち上げるようにすれば、地球付近への戦力投入がさらにスムーズに行えるようになる。



宇宙戦部隊を地上で搭載してから打ち上げよう。

▶ザンジバルは星際技術レベル7で開発可能だ。



## ア・バオア・クーの部隊を増やそう

ベルファスト制圧から2ターンが経過すると、連邦艦隊が今度はア・バオア・クーの付近に出現する。ルナ2攻略の前に、ここの宇宙戦部隊をある程度は増やしておこう。

## 先にロンドンを制圧しよう

ベルファストへの進入に先立って、ロンドンを制圧しておきたい。ロンドンの周りほとんどが海なので、局地戦後に生き残った敵部隊がここに留まると、攻めににくい。



◀こうなると敵の排除に時間がかかってしまう。

## ベルファスト攻略部隊は空路で

ベルファスト攻略部隊は、オデッサからガウやザンジバルで輸送する。付近に駐留できる重要拠点が無い潜水艦は、物資がもたないのでなるべく使わないようにしましょう。



◀水陸両用MSはオデッサから海を越える。

このイベントを見たか!?

## マッドアングラー隊の暗躍

キシリアからマッドアングラー隊の設立を提案される。これは連邦軍によるV作戦の動向を、ジオン軍の潜水母艦マッドアングラー艦隊が海中から追跡しようというものだ。設立すると、シャアがこの特殊潜水部隊を率いてまずベルファストを攻撃し、その後ジャブローへと向かう。ただし、ここでジャブロー攻略作戦は実行しないこと。ここでジャブローを制圧すると、「圧倒的勝利」のエンディングを迎えてしまう。



黒い三連星の派遣がイベント発生の条件だ。



ベルファスト基地の攻略が可能です「ベルファスト攻略作戦」を提案します

▲マッドアングラー隊を設立しなくても、攻略作戦はすべて提案される。



ベルファストに攻撃を行い、その結果、パイ107年を本編に引き続き、本編の行方を見逃さないで!



消えた地点を中心に、積極的に調査を行い、宇宙船ドックの場所を特定します。ジャブローに対する攻撃を要請します!

▲このジャブロー攻略作戦は「完全勝利」につながらないので無視する。

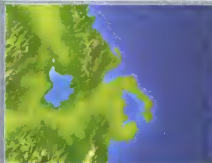
◀シャアの報告から状況をつかもう。



## 重要拠点攻略

## ベルファスト

今回の戦闘では、陸海空のあらゆるタイプの兵器が活躍する。地上戦部隊による本拠地への進撃を、空・水中戦部隊で支援しよう。



## 序盤戦

## おとり部隊にはMSを使う

今回のおとり部隊はMSが中心で、北から進入し、北の防衛ポイント付近で敵を迎撃する。空・水中戦部隊は東から進入して敵を迎撃、主力の地上戦部隊は南の防衛ポイント付近でしばらく待機する。



◀ 多めに戦力を投入し、敵の数を削っていく。



◀ 水中戦部隊は、海中で敵のMSや潜水艦と交戦。

## 中盤戦

## 陸海空すべての兵器を動員

敵部隊のうちのいくつかが北へ移動しはじめたら、南の主力部隊も進撃を開始。すぐに南でも戦闘が始まるが、敵戦力が南北のどちらかに集中しないようにしよう。この頃には敵部隊もかなり強化され、まともにぶつくと被害が大きいからだ。南北の地上戦部隊は、まず敵戦力を削ってから本拠地に近づくようにしよう。

う。空・水中戦部隊のほうは、引き続き敵部隊の撃破に専念する。



▲ まずは敵部隊の数を減らすことに力を注ぐようにしよう。



◀ 戦力差が大きすぎたら無理に進まない。



◀ 水中戦部隊は被害を増加したら撤退。

## 終盤戦

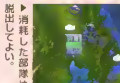
## 敵の残留部隊を破って拠点を囲む

南北で敵部隊の多くを駆逐したら、いよいよ本拠地を目指して進みはじめる。本拠地の付近にはまだ敵部隊が残っているはずなので、まずはそれらを排除していこう。最初の攻撃目標は防衛ポイントで、ここを押さえおけば本拠地以外での敵の補給手段を断つことができる。そのあとは、

残りの敵部隊と本拠地に対して包囲攻撃を加えるが、その前に損傷の激しい自軍の部隊を戦列から外しておくこと。



◀ 疲労度の少ない部隊で囲めば、より有利だ。



▶ 消耗した部隊は脱出させていこう。

◀ 「配布」で味方の被害を抑えよう。

# 目標ターン:073~090

## ソーラレイ計画から ルナ2攻略まで

基礎技術レベル10以上で開発可能なソーラレイは、ベルファスト制圧より2ターン後に発生する連邦軍のア・バオア・クー進攻までに完成させておく。この重要拠点での防衛に成功したあとは、新型MS・MAを含む大規模な宇宙艦隊を編制し、ルナ2で連邦軍と雌雄を決する。



▲ジオン軍は、ア・バオア・クーに進攻してきた連邦艦隊に向けてソーラレイを発射。これを機に、宇宙で大規模な軍事衝突が発生した。

### 作戦フローチャート

ソーラレイ開発

連邦軍による  
ア・バオア・クー進攻

ソーラレイ発射

ア・バオア・クー防衛

宇宙戦力の拡大

ニュータイプ用MA  
の実戦投入

ソロモン・ルナ2間の  
戦略ラインを拡大

ルナ2  
攻略作戦の実行

## 戦略フェイズ

### ソーラレイを開発する

ソーラレイ計画は基礎技術レベル10に達した時点で発案され、開発実行から3ターン後に完成報告もたらされる。ソーラレイは連邦軍によるア・バオア・クーへの進攻時にのみ発射可能で、拠点周辺の連邦艦隊のうち、30%または50%(シナリオの進行状況によって分岐)が消滅する。遅くともベルファスト制圧直後までに完成させよう。



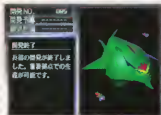
▲ソーラレイの開発には資金投入も必要だ。



▶連邦軍の進攻までに完成を間に合わせる。

### MS・MAの開発を優先的に

ルナ2攻略作戦では、これまでにない大規模な宇宙戦が展開される。そのため、新型兵器の開発もかなり重要な課題だ。ここまでの進行状況にもよるが、MS技術レベル9で開発できるリック・ドム、MAでは、サイコミュの開発に成功すると開発できるブラウ・プロあたりの兵器を、実戦に投入していきたい。



▲技術レベルが満たされていても、その機体の開発条件となっている開発が終了していないければ、プランが提案されないので注意しよう。

# 行動フェイズ

## 宇宙戦用兵器を強化し ルナ2に迫る

地球付近で降下ポイントを固めるとともに、まずはア・バオア・クーの駐留部隊を増強しよう。ここでの戦いで連邦艦隊を撃退したら、しばらくは新型兵器の生産に専念し、ルナ2攻略部隊を編制する。

### ア・バオア・クーに連邦軍が出現

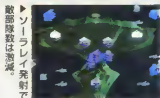
ベルファスト制圧から2ターン後、ア・バオア・クーの周りに突如連邦艦隊が出現する。部隊の数は多いが、各部隊の戦闘能力はそれほど高くないので、新型兵器を中心にこちらの防備を固めておけば、難しい戦いにはならない。



▲マゼランS×2、サラミスS×3、ボール×3、パブリック×6、ジム×3、ガンキャノン・ジムSPC・ジムLA×各1の全20部隊で編制。



▲突如現れて、同じターンに進入してくる。



▶ソーラレイ発射で、敵部隊数は激減。



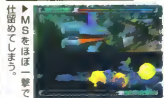
▲防衛ポイントは戦艦を配置して守ろう。

### 宇宙戦用MAが大活躍

宇宙戦用MAを配備していたら、積極的に攻撃させよう。MSを上回る戦闘能力を発揮する。さらに、ニュータイプを搭載できれば効果は大きい。



▲ニュータイプを投入して戦力の向上を。



▶MSをはぼ一撃で仕留めてしまおう。

### このイベントを見たか!?

## ソーラレイが照らしたすざび家の真実

ソーラレイ発射時にガルマがすでに死亡していた場合、重大な選択を迫られる。連邦との和平交渉に向かったデギンの艦船を、ソーラレイの射程から外すかどうかという問題だ。原作ではデギンは閃光の中に沈み、そのあとギレンとキシリアの政治的対立が表面化したのだが……?



▲キシリアとの関係も気になるところ。

▶デギンを救えば和平交渉が成立。



▲ソーラレイ計画の結末は、軍事上の成果そのものより、ジオン内部の権力構造に深く関わるようだ。

## ルナ2攻略に向けてMSを増産

ア・バオア・クーでの攻防戦に終止符を打ったら、すぐにルナ2攻略作戦の準備を進めよう。コストの高いMAの生産は数機にとどめ、あとはMSの増産に的を絞ろう。



◀ゲルググ型はMS技術レベル12から開発可。

## エース機を活用しよう

長い戦いの中で、人材はかなり育っているはず。彼らを活用するためにもエース機を増産し、部隊の統率に使う。

## ニュータイプを育てよう

フラナガン機関から送られてきたニュータイプ以外にも、数は限られているがランク上昇によってニュータイプ能力に目覚める人物もいる。ジオン軍ではシャアやシャリア・ブルがそれにあたる。彼らをとくにニュータイプ専用機に配属すると驚異的な強さを見せてくれるので、積極的に経験値を稼がせ超一流の人材に育てあげておきたい。覚醒したときの効果は絶大だ。



◀フラナガン機関の人材は初めから覚醒している。



▶シャリア・ブルはAランクで目覚める。

## あのキャラ なっているよ

### クスコ・アル

小説版『機動戦士ガンダム』に登場したニュータイプ。戦死したララの後を継いでエルメスに乗る。実はTV版にも出る予定だった幻のキャラ。

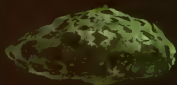


◀大人びた雰囲気、女性として描かれた。

## 重要拠点攻略

### ルナ2

この局地戦でも2つの方向から部隊が進入。まず左上からの戦力で敵を引きつけるとともに損害を与え、次いで下からの部隊が本拠地に迫る。



## 序盤戦

### まず左上から進入して迎え撃つ!!!!!!

まず左上から戦力を投入。敵部隊が集まってきたら、積極的に敵戦力を削っていく。右の防衛ポイントに現れるザクⅡA(NC)は、敵に囲まれやすいのですぐに脱出するようにしよう。



◀マップの隅で戦えば、脱出も容易になるだろう。



◀宇宙マップの戦術ラインを拡大して補給経路も確保。

## 中盤戦

## 後続部隊が下から進入する

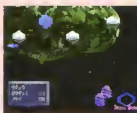
左上に敵戦力のほとんどが集結し、この辺りでの戦闘はかなり激しくなっているはず。MAがいくつか含まれていても、自軍への被害は避けられないので、危なくなった部隊は早々に脱出を図ろう。一方、後続の部隊は下から進入させる。本拠地付近に残っていた部隊が寄ってくるが、敵MSのほとんどはすでに左上に移動しているはずなので、こちらで対峙する敵部隊にMSはあまりいない。この敵は、MSで包囲攻撃を加えればすぐに落とすことができるだろう。また、耐久力と移動力に欠けるザクⅡA(NC)は、左上か下の自軍部隊の背後に再進入。こうすれば、安全な場所から強力な核攻撃を繰り返すことができるだろう。



▲全滅しそうになったら、迷わず脱出すること。



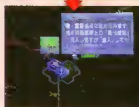
資料▶打たれ強いMAも、物の資の不足と疲労度に注意。



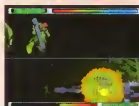
▲下から進入した部隊は、先に本拠地に近づく。



▲核武装型のザクは、右側から脱出する。



▲戦地戦マップを抜け、たあと左上から再進入。



▲ザクⅡA(NC)は、特に戦艦への攻撃で威力を発揮する。移動力が極端に低いなどの短所もあるが、長距離射程の核攻撃を多用すれば、戦闘はかなり有利になる。

## 終盤戦

## まず敵MSから撃破していく

戦闘がそれほど大きくなり、下の方の部隊は、おおかたの敵部隊を撃退したら本拠地付近の防衛ポイントを目指す。また、激しい攻防戦を繰り返した左上の部隊も、消耗した戦力を戦線から離脱させ、新しい戦力を投入し続けてい

ば、敵部隊を確実に減らしているはずだ。敵の攻撃が鈍ってきたら、左上の部隊も本拠地のほうに移動し、戦線を防衛ポイントのあたりまで広げる。防衛ポイントを占拠したら、戦艦を配置。補給の必要な部隊はここに搭載する。さ

らに残りの敵を攻撃するが、耐久力の高いMSにはMAや戦艦の攻撃を併用しよう。その間、補給を済ませた部隊が本拠地を囲み、制圧を行う。



▲左上と下から本拠地付近を挟み撃ちにする。



▶強力なMSへの攻撃は、万全の態勢で臨もう。



▲宇宙戦用の艦船は部隊の搭載可能数がガウなどに比べて多い。1つの防衛ポイントに多くの部隊を置くことができ、補給もより効率的になる。

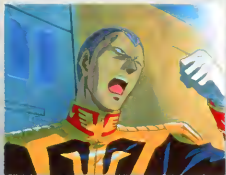


▲本拠地を目指している間にも、部隊はかなり消耗しているはず。敵への攻撃は、なるべく補給を済ませた部隊から行うようにしよう。

# 目標ターン:091~115

## 最終決戦を経て 完全勝利へ

第2次ブリティッシュ作戦で再びコロニーを落下させ、ジャブローの防空システムを破壊。ジャブロー降下作戦を可能にしたあとは、最終決戦に向けて軍備を充実させる。敵部隊にはかなり強力なMSも登場するので、新型MSの投入がこの戦いの勝敗に大きく影響するだろう。



▲南米ジャブローの座標を確認したジオン軍は、エギーユ・デラーズとアナベル・ガトーの建議により第2次ブリティッシュ作戦を実行する。

### 作戦フローチャート

第2次  
ブリティッシュ作戦実行

宇宙戦用兵器を  
縮小

地上戦用兵器を  
大幅増強

南アメリカに  
戦力を投入

南アメリカの  
拠点制圧

ジャブロー  
降下作戦実行

### 戦略フェイズ

#### 第2次ブリティッシュ作戦の実行

第2次ブリティッシュ作戦は、ジャブローを除くすべての重要拠点が制圧された時点で提案され、ジャブロー降下作戦の発生条件となっている。実行すればジャブローの防衛レベルを1にし、駐留部隊を半減させるが、中立勢力からの貿易収入はなくなってしまう。この収入面でのデメリットは、攻略準備が整うまで作戦の実行を控えることで解決する。



▲作戦実行は攻略準備が整ってからにしよう。



▶この作戦を成功に導けば完全勝利だ。

#### EXAMシステムを開発

このイベントは、フラナガン機関が設立されていて、さらに基礎技術レベル12以上で発生する。しかし、EXAMシステムの研究ではイベントがらみで新型MSを開発できるが、結果的に実験機しか手に入らない。つまり生産制限がすべて1機までで、量産にもつながらないので、実用性重視なら避けてもいいだろう。



▲この研究でイベント改が開発可能に。



▶進行しただいでニュータイプも加わる。



# 行動フェイズ



## 2度めのコロニー落としを成功させ ジャブローの防衛システムを無力化

今回も新型兵器を開発して敵の重要拠点に送り込むが、最終決戦に向けた攻略準備はこれまで以上に時間を要するだろう。そこで、生産した新型兵器は随時ジャブローへ送り、付近の拠点を押さえておく。

## 最終戦に向けて軍備を再編制しよう

苦戦が予想されるジャブローの攻略には、新型兵器を数多く投入しなければならない。局地戦はMS以外の部隊では戦いにくい地形で展開するので、MSを中心に増産しよう。



▲北米以外の駐留部隊はできるだけ廃棄。

## 新型兵器で南アメリカを制圧

MSを中心にまとまった数の新部隊を生産できたら、随時南米方面へこれらの部隊を空輸する。この先発隊の初期目標はジャブロー以外の南米の拠点制圧。それが完了したら、次に付近の敵部隊を排除していこう。ジャブローから続々と新手が出てくるが、確実にこれらの部隊を撃退すれば、やがて連邦軍側の物資は底をついてくるはずだ。



▲おもに北米の重要拠点で部隊を生産。



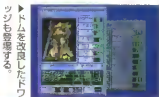
▶部隊をガウガンジバルで空輸しよう。

## 改良型MSも登場

ジャブローの本拠地は航空部隊が入れない場所にあり、敵MSもさらに強化されている。こちらも新型MSで部隊を編制し、ジャブロー攻略に向かわせよう。



▲Pジオンを開発するには、MSとMAの技術レベルを15にしておく。



▶ドムを改良したドワツジも登場する。

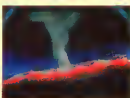
このイベントを見たか!?

## 第2次ブリティッシュ作戦を発動せよ!!

史実では不成功のままに終わってしまったコロニー落としを、再度試みようというのがこの作戦。別々の作品の登場人物が、ともにジオンの勝利を誓うシーンは必見だ。



▲2人のジオン軍特校がギレンに作戦を説明。

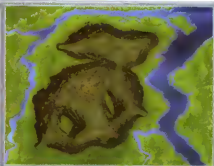


▲落下した巨大コロニーが地表を赤く染める。

# 重要拠点攻略

## ジャブロー

最終決戦である。この戦いでは、まず南西の洞窟入り口付近で敵戦力の大半を削る。そのあと、北西の入り口から部隊を進めて本拠地を攻めよう。



### 序盤戦

### まず南西の入り口で待ちぶせしよう!!!

部隊は二手に分け、北西と南西から局地戦マップに進入する。このとき、南西により多くの部隊を割くようにしよう。部隊の進入は、基本的にガウがザンジバルに搭載したまま行方。陸路で進入する地上戦用MSは、北西から進入した場合、川に進路を阻まれるので気をつけよう。進入後、南西の部隊は洞窟の入り口付近を固め、敵を誘って集中攻撃する。北西の部隊は、南西で大半の敵が撃破されるまでひたすら待ち続けること。



◀南西から陸路で進入すると障害は少ない。



◀地上戦用MSでは、この川は越えられない。



▲南西の部隊は洞窟の入り口付近へ向かい、迎撃態勢をとっておこう。



▲北西の部隊は待機。敵を南西に集中させ、進攻時の障害をなくそう。

### 中盤戦

### 入り口付近に出てきた敵を集中攻撃する

南西の部隊が洞窟の入り口に近づくと、敵部隊もその方向に接近する。南西のMSは入り口付近を固めたまま、敵部隊と接触するまで待つ。この態勢であれば、敵1部隊に対して3部隊による包囲攻撃が可能なので、戦闘がとて有利だ。敵は遠距離攻撃も使うが、味方へのダメージは小さいので気にはならない。北西の部隊は、敵の大半が南西に向かった時点で北西の入り口の前で待機。いつでも洞窟内へ突入可能な状態にしよう。



◀敵の数が多いので相応の戦力を投入しよう。



◀かなりの強敵もいるが、包囲すれば勝てる。



▲この配置が崩されると、乱戦になってしまうので気をつけたい。



▲この段階で中に入ると、敵が北西にも進んでくるので注意しよう。

## 終盤戦

## 北西と南西から同時に制圧に向かう!!!

南西での激しい戦闘は、味方にもかなりの被害を出す。そこで耐久力の回復や物資の補給が必要となるが、近くに防衛ポイントはないので輸送艦を活用すること。ガンジバルなら一度に6部隊まで搭載できるので、これを3、4隻ほどMSの近くに配置すれば、補給の効率はかなり上がるだ



▲局域戦マップ内に敵の飛行部隊がいても無視しよう。味方部隊に攻撃を加えることはほとんどないからだ。

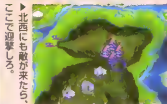


▲輸送艦は敵MSの遠距離攻撃に弱いので、必ず敵の射程範囲の外に配置しておくように心がけよう。

ろう。この南西の部隊が敵部隊の大半を破壊したら、次は本拠地への進攻を始める。まず、北西の入り口前に控えていた部隊が洞窟内に突入。本拠地に向かって直行する。この部隊が目的地に迫ると、南西の敵の残留部隊もそちらに引き返そうとするので、ここで南西の部隊も洞窟内に侵入し、背後から追撃を加えよう。



▲洞窟内への突入は、まず北西から敵は、



▲南西の部隊は敵の背後を断ってしまうのだ。



▲敵の生き残りを追撃するときも、なるべく包囲攻撃を多用する。味方は本拠地の周りにたどり着くまで補給ができないので、極力被害を抑えたい。

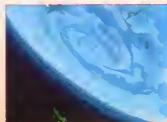


▲本拠地へ攻め寄せた際、味方の部隊は列をなして進むようにしよう。こうしておけば、本拠地とその他の場所の敵との間に壁を作ることができる。

北西と南西の両部隊が洞窟内に侵入できたら、あとは本拠地を目指すのみだ。まだ生き残っている敵を打ち破りながら、双方から部隊を進めていこう。味方部隊で本拠地の周囲を固めつくし、その敵を破れば、完全勝利のエンディングが待っている。

## 完全勝利!! そしてジオン公国の悲願は成ったが...

ジオンは連邦軍に完全敗北をもたらす。そしてギレンは、絶大な権力をもって地球およびコロニーを統治するにいたった。冷酷な権力者と呼ばれた彼が、その後どんな世界を現出させたのか。その可能性のうちのひとつが、エンディングの中で語られている。



▲ジャブローの制圧をもって、ジオンは地球と宇宙を勢力下に治めた。



▲地球の支配権をも手に入れたギレンは、独裁者として地位を確立する。



「もしも……」の世界を実現!!

知られざるイベント大公開!!

原作の流れと違った出来事  
を楽しめるのもこのゲームの  
魅力のひとつ。そんな「もし  
も……」の世界を紹介しよう。

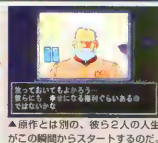
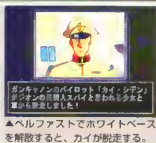


## 地球連邦軍編



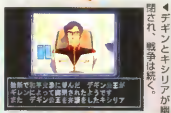
### ① ベルファストでカイが脱走!!

ホワイトベースがヘルファスト  
に到着したら、そこでホワイト  
ベース隊を解散させてみよう。  
すると、カイがジオンの諜報部  
員とともにベルファストを脱走  
したとの報告が入る。この諜報  
部員とは、きっと原作に登場し  
たミハルのことなのだろう。



### ② ソーラレイに関わるさまざまなイベント

ガルマが死んでいる状態で、  
ア・バオア・クーに進攻すると、  
デギン公王から和平交渉を提案  
される。このとき連邦の諜報部  
がソーラレイの発射準備を察知  
しているか否かで、その後のシ  
ナリオの展開が大きく変わっ  
てくる。ソーラレイを察知してい  
れば、和平提案を受け入れても  
最小の被害で戦争を継続できる。  
しかし、ソーラレイの発射準備  
を察知せずに提案を受け入れる  
と、両軍の総帥が死亡し、エン  
ディングとなる。



▲ソーラレイの察知は、ソロモン制圧  
後に条件を満たしていれば発生する。



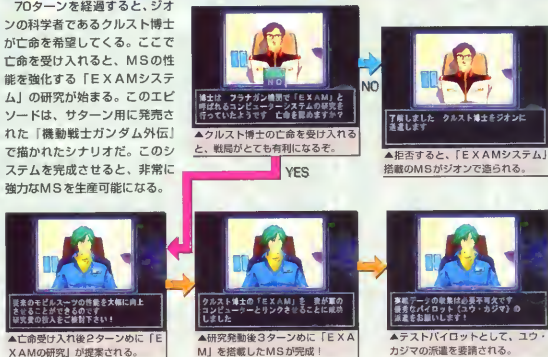
### ③ OVA『ポケットの中の戦争』にまつわるイベント分岐

ニュータイプ研究機関を設立した状態で、基礎技術、MS技術、MA技術の各研究レベルを12、13、8以上にしておき、さらにG-3ガンダムの開発を終了させておこう。すると、機関からニュータイプ用モビルスーツ開発の実験のため、テストパイロットの派遣を要請される。ここでパイロットを派遣すると、『ポケットの中の戦争』のエピソードが再現される。つまり、開発中のガンダム“アレックス”を強奪しようとするジオンの計画を阻止することができるのだ。逆に、テストパイロットを派遣しないと開発中のガンダム“アレックス”はジオンに奪われ、サイド3で生産されてしまう。



### ④ サターン版『機動戦士ガンダム外伝』における「もしも……」の世界

70ターンを経過すると、ジオンの科学者であるクルスト博士が亡命を希望してくる。ここで亡命を受け入れると、MSの性能を強化する「EXAMシステム」の研究が始まる。このエピソードは、サターン用に発売された『機動戦士ガンダム外伝』で描かれたシナリオだ。このシステムを完成させると、非常に強力なMSを生産可能になる。







# ジオン公国軍編



## ① キシリアの提案を拒否すると……

黒い三連星をホワイトベースに差し向けた5ターン後に、キシリアから潜水艦隊の設立を提案される。これはシャア率いるマッドアングラー隊のことで、許可しないとペルファスト進攻が大幅に遅れることになる。さらに、キシリアがギレンに対して不満を抱いてしまうのだ。



海洋制圧こそが、勝敗の手段であることが旧時代の戦史によって証明されています。潜水艦隊の設立を許可して下さい。

▲設立を許可すれば、ズバイ107号の手引きでペルファストへ進攻可能だ。



しかしありません。申請は取り下げます。しかし、これで地球連邦の潜水艦は壊れやすくなります。後悔なさるな！

▲キシリアが不満を抱き続けると、ゲーム後半でアツと驚く展開となる。

## ② ランバ・ラルがホワイトベースに勝つ!!



このままの戦力では本島を制することはできません！戦力の増強が必要です！

▲ガルマの仇討ちを果たそうとして返り討ちにあったランバ・ラル。



新型M-ドム一個小隊を送ろう。ドムならば「V作戦」にもひけを取らないだろう。いいだろう。兜倉？

▲ドズルは応援部隊として、ドムの一個小隊を送るよう求めてくる。



ドムの代わりにザクを送ることにする。ザクは戦を再燃させる敵ならばそれで十分だろう！

▲ドズルの進言を却下すると、ドズルは不服ながらもそれに従い……。

ホワイトベースを攻撃するために発達したランバ・ラル隊は返り討ちにあい、その後、戦力の補給を要請してくる。これを受けてドズルは、新型MSドムの派遣をギレンに進言。この進言を却下すると、ドムではなくザクが輸送され、ランバ・ラル隊は敗北してしまう。逆にドズルの要請を認めると、今度はキシリアがドムの輸送に反対する。キシリアの意見を受け入れると、やはりドムではなくザクが派遣されてランバ・ラルは戦死。ここでキシリアの意向を無視してドムを送ることで、はじめてランバ・ラル隊は勝利するのだ。



より簡単な戦い道があるはず！ 兜倉！ ランバ・ラルへのドムの支給はお断り下さい！

▲ドズルの意見を受け入れると、キシリアがドムの支給に強く反対する。



本島を油断していたランバ・ラルが戦死しました。そして残念なことにランバ・ラルは戦死。

▲ドムではなくザクが送られたランバ・ラル隊は、驚愕虚しく全滅する。



▶ドムを輸送するとランバ・ラルは勝利する。ラル

兜倉 ランバ・ラルは返り討ちの山を白く塗ることに成功した。



本島と2機のM-ドムの奪取に成功しました。ただし、残念なことに本島の乗組員たちを捕虜にすること。

▲勝利すると、ホワイトベースとガンタンク、ガンキャノンを押収する。



### ③ キシリアを逮捕すれば戦争は続行

連邦のレビル将軍を倒すため、デギン公王もろともソーラレイで消滅させてしまうと、キシリアが不審に思って調査を開始する。このキシリアの行動を副官が察知し、キシリアを逮捕するか否かを尋ねてくる。ここで選

捕しないと、ギレンはキシリアによって銃で脳天を貫かれてしまい、エンディングとなる。しかしキシリアを逮捕すると戦争は継続され、これ以後、原作では描かれることのなかった別の世界が展開されるのだ。

YES



「お上！ いったいどういふつもりですか？ 私に何か悪らでもあったのでしょうか？」

▲逮捕するとキシリアの不满は高まるが、ゲームの続行は可能に。

NO



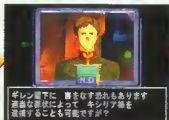
「意外と見よも皆いようで…」

▲逮捕しないと、原作同様にギレンが殺されて戦争終結になるぞ。



「報告します キシリア隊がデギン公王の死について疑問を感じ調査を行っているようです」

▲デギン公王を殺してしまうと、疑問に感じたキシリアが調査を開始。



「ギレン閣下！ 喜をなす恐れもあります 過ぎぬ状況によって キシリア隊を逮捕することも可能ですか？」

▲キシリアの不穏な動きを察知した部下に、逮捕するかどうかが聞かれる。

### ④ ジオン軍から見た『外伝』シリーズの世界



「ギレン閣下 軍事制の都合によるとクルスト博士が 選別亡命したようです EXAMの部管が 選別に…」

▲イフリート改の開発が終了した時点でクルスト博士は亡命する。



「ギレン閣下！ 選別に亡命したクルスト博士の追跡を 許可していただけないでしょうか？」

▲「外伝」では見られなかったニムバス側の物語を楽しめるぞ。

NO



「しかたがありません クルストの追跡は あきらめます」

▲博士を追跡しないと、連邦はブルーディスティニーを3号機まで開発。

EXAM研究を実行し、イフリート改の開発が終了すると、研究主任のクルスト博士が連邦軍に亡命してしまう。ここで博士の行方を追跡しないと、連邦側でブルーディスティニーシリーズが生産されてしまう。ニムバスに追跡させれば、連邦のEXAM研究施設を破壊できる。このときニムバスは、さらなる施設破壊の許可を求めるが、この申請を却下すると、連邦軍でブルーディスティニーの3号機が生産されてしまうので注意。



「連邦には この他にも EXAMは連邦軍が所有します これらを追跡するためにも 作戦の遂行を許可願います」

▲博士を抹殺すると、ニムバスはEXAM破壊作戦の続行を強く要請。

NO



「了解しました セールスツを持って 帰還します」

▲却下すると、ブルーディスティニー2号機のニムバス専用機が造れる。

このときニムバスは、さらなる施設破壊の許可を求めるが、この申請を却下すると、連邦軍でブルーディスティニーの3号機が生産されてしまうので注意。



「EXAM破壊作戦を 許可していただけないでしょうか？」

YES



「報告します 敵のEXAM兵器M0と交戦しニムバス・シュターゼンが死亡しました」

▲ニムバスは「外伝」の内容通りに死にます。

## 第3勢力モードその2 「正統ジオン軍」モードをプレイしよう

「ジオン公国軍」モードである条件を満たすと出現!

第3勢力モードの2つめは、「正統ジオン軍」モード。「ティターンズ」モードを出現させたときと同様に、まずは「ジオン公国軍」モードでプレイ開始。作戦や計画を発動したり、さまざまな選択肢を経ることで出現条件を整えよう。みこと条件を満たせば、キシリア・ザビ率いる「正統ジオン軍」モードが出現、プレイ可能になる。一味渡った一年戦争を味わおう。



の選択肢が重要なのだ。

「ジオン公国軍」モードで条件を満たせ。



▲キシリアは不満があったから「正統ジオン」を結成した。つまり、キシリアが不満に思う選択をすればいいのだ。

## 第3勢力モードその3 「ネオジオン軍」モードを出現させよう

「地球連邦軍」と「ジオン公国軍」の両モードで条件を満たす

第3勢力の3つめは、「ネオジオン軍」モードだが、このモードを出現させるのが最も困難だといえる。というのも、「連邦軍」モードと「ジオン軍」モードの両モードで条件を満たさなければならぬからだ。おまけに、条件を整えている間にゲーム中の敵対勢力として「ティターンズ」か「正統ジオン軍」のどちらかが結成されると、その時点で失敗になってしまう。それゆえ出現させるまでには非常に根気がいるモードなのだが、自らが、あのシャアに扮して大軍を操れる魅力は大きい。このソフトを購入した者なら、プレイせずに終われるモードではない。



両軍のモードである条件を満たすと...



「ギレンの野望」...最高にして最大の選択だ。

▲シャア・アズナブル改め、キャスバル・レム・ダイクン総帥見参!

# パーフェクト データファイル



ギレンの野望に登場するさまざまなキャラクターと兵器の詳細なデータを掲載する。また、新たな兵器が開発提案されるための条件をも紹介するので活用してほしい。データをもとに緻密な戦略を組み立てて軍勢を整えれば、磐石の軍隊ができるぞ！

# キャラクターデータ

このゲームに登場するすべてのキャラクターの能力を一挙公開！  
ぜひ攻略に役立ててほしい。



▲キャラによって配備できない兵器があるが、表を見れば一目瞭然だ。

▼ニュータイプ能力を備えている者には、能力が覚醒するレベルも明記。



各キャラクターは、部隊に配属されて戦闘を重ねることに経験値を蓄えていく。ある程度経験値がたまるとランクがアップするが、その際、各項目の上昇率がキャラによって異なる。ここではその上昇率をも網羅しているので、成長の早いキャラを探し出して有効に配属しよう。

## UNITED NATIONS 地球連邦軍


レビル 大 将	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初階級上昇率	9	10	8	3	6	4	D	艦 MA 飛 MS 車 X
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	S	車
ティアム 中 将	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初階級上昇率	6	8	6	4	6	3	—	艦 MA 飛 MS 車 X
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—	車
エルラン 中 将	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初階級上昇率	1	3	4	0	1	1	—	艦 MA 飛 MS 車 X
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—	車
ゴッブ 大 将	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初階級上昇率	1	1	6	0	0	0	—	艦 MA 飛 MS 車 X
覚醒LV	0	0	1	0	0	0	—	車
ニッカード 大 尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初階級上昇率	5	5	4	2	3	1	—	艦 MA 飛 MS 車 X
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—	車
バオロ 中 佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初階級上昇率	7	8	1	0	6	3	—	艦 MA 飛 MS 車 X
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—	車

フッケイン 少 佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初階級上昇率	4	8	5	2	7	4	—	艦 MA 飛 MS 車 X
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—	車
リード 中 尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初階級上昇率	1	2	4	0	2	1	—	艦 MA 飛 MS 車 X
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—	車
フライト 少 尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初階級上昇率	4	6	8	3	7	6	—	艦 MA 飛 MS 車 X
覚醒LV	2	2	1	1	1	1	—	車
リュウ 曹 長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初階級上昇率	6	5	5	6	4	4	—	艦 MA 飛 MS 車 X
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—	車
アムロ 曹 長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初階級上昇率	4	5	4	4	7	7	A	艦 MA 飛 MS 車 X
覚醒LV	1	1	1	2	2	2	C	車
カイ 曹 長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初階級上昇率	2	3	3	6	7	6	—	艦 MA 飛 MS 車 X
覚醒LV	1	1	1	1	1	1	—	車
ハヤト 伍 長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
初階級上昇率	1	4	7	4	6	4	—	艦 MA 飛 MS 車 X
覚醒LV	2	2	1	1	1	1	—	車

セイラ 軍曹	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	8	4	2	2	4	4	C	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	2	2	A	事

ミライ 書長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	7	3	4	0	4	3	D	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	2	1	1	2	2	S	事


フラウ 一般	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	6	0	2	0	0	0	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	2	1	1	1	—	事

スレック 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	5	4	3	2	7	6	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事


マチルダ 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	7	6	2	0	4	3	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事

ウッディー 大尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	5	5	5	2	3	2	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事


ジャミトフ 大佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	9	7	6	0	4	2	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事

バスク 少佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	5	9	8	4	7	4	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事


ジャマイカン 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	2	5	5	2	5	2	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事

ブレックス 大佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	8	8	7	3	4	4	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事

クリス 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	5	2	3	5	4	4	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	2	2	—	事

ワイアット 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	2	2	5	0	0	0	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事


コーウェン 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	8	9	6	4	6	3	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事

シナプス 中佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	7	7	5	3	7	4	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事


バニング 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	6	7	4	8	8	7	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事

モンシア 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	3	4	7	6	7	6	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事

ベイト 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	4	3	4	4	5	5	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事

アデル 書長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	4	5	5	6	4	4	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	事

コウ 書長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	3	2	8	4	5	4	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	2	2	2	—	事

シロー 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	5	4	10	6	6	4	—	真 〇 偽 〇 飛 MS
初期値/上昇率	2	2	1	1	1	1	—	事



サンダース 軍 曹	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	2	3	9	7	8	3	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

カレン 曹 長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	5	6	8	8	7	3	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

ユウ 少 尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	4	3	5	6	10	8	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

フィリップ 少 尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	4	4	4	4	5	4	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

サマナ 曹 長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	3	3	3	3	3	3	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

ゼロ 少 尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	8	2	0	1	1	1	B	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	0	0	1	1	1	1	B	—

## ZION DUKEDOM ジオン公国軍

キレン 大 将	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	11	10	8	4	6	4	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

ドスル 中 将	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	9	8	11	10	4	2	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

キシリア 少 将	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	8	8	6	2	8	5	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

ガルマ 大 佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	6	5	0	6	6	6	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	2	2	1	1	1	1	—	—

コンスコン 少 将	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	5	6	6	3	4	3	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

トワニング 大 佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	2	4	3	3	2	2	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

バロム 大 佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	7	6	4	4	3	4	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

マクベ 大 佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	3	8	6	8	4	5	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

シャア 少 佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	9	9	8	10	10	10	B	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	B	—

ララア 少 尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	6	4	3	4	10	11	A	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	C	—

シャリア・フル 大 尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	7	7	2	6	8	9	C	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	A	—

ドレン 大 尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	4	5	3	5	4	2	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

デニム 曹 長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	3	3	3	4	3	2	—	底 MA 飛 MS
初期値 / 上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—



ジーン 軍曹	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	1	2	2	2	4	3	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

スレンダー 軍曹	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	0	1	3	2	2	1	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

ラン・ラル 大尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	8	8	10	11	6	5	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

ハモン 一般	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	7	7	2	4	5	4	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

クランフ 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	4	6	4	6	4	4	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

アコース 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	1	3	3	4	5	3	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

コズン 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	2	2	4	5	4	3	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

ガイア 大尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	5	6	8	8	8	8	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

オルテガ 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	0	2	10	9	6	4	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

マッシュ 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	3	4	6	6	8	7	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

ガテム 大尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	4	5	4	6	3	2	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

ブーン 大尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	3	6	6	5	5	3	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

トクワン 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	7	5	3	3	7	8	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

デミトリー 曹長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	0	2	2	3	6	5	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

シムス 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	2	3	1	1	2	1	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

アカハナ 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	0	4	2	3	4	6	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

ドアン 曹長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	3	2	7	9	4	3	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

ロンメル 中佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	7	8	8	6	5	4	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

シュタイナー 大尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	5	9	4	6	7	5	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	1	1	1	1	—	—

バーニィ 伍長	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配属適性
	4	2	1	2	2	2	—	艦 MA 飛 MS
初期値/上昇率	1	1	2	2	2	2	—	—

ミーシャ 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	3	3	6	7	4	3	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

ビッター 少将	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	8	9	8	6	6	3	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

デラース 大佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	9	10	5	5	5	4	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

シーマ 少佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	7	8	3	6	8	8	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

ガトー 大尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	6	7	7	10	9	9	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

クリ 大尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	5	4	5	4	7	8	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

J・ライデン 少佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	6	6	6	8	10	10	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

S・マツナカ 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	8	8	9	9	6	6	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

キニアス 少将	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	8	5	0	0	4	4	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	0	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

アイナ 一般	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	7	3	2	4	5	6	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

ノリス 大佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	4	8	8	8	6	4	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

ニムバス 大尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	3	5	8	10	5	8	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

マリオン 少尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	7	0	0	0	9	9	C	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	A	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

クスコ・アル 中尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	8	2	1	8	9	10	B	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	B	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

## TITANS ティターンズ

ジャミトフ 大尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	10	7	6	0	4	2	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

バスク 大佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	7	9	8	4	7	4	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

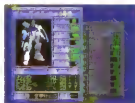
ジャマイカン 少佐	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	4	5	5	2	5	2	—	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	—	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

## NEO ZION ネオジオン

キャスバル 大尉	魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	NT能力	配置	適性
	11	11	8	10	10	10	B	艦	MA
初期値(上昇率)	1	1	1	1	1	1	B	飛	MS
覚醒LV	—	—	—	—	—	—	—	車	—

# 兵器データ

すべての兵器の詳細なデータを掲載。兵器の性能を把握して、戦路を組み立てる際の参考にしよう！



◀ どの地形に適した兵器なのか調べておこう。



◀ 各兵器の開発期間や予算もバッチリわかる。

全兵器の性能および、各兵器が装備できるすべての武器データをここに紹介。これらのデータをもとに、どの兵器をどこに配置するのがベストなのかを割り出し、戦局を有利にしよう。

## UNITED NATIONS 地球連邦軍 兵器データ

### ジム/Pタイプ



格闘	耐久力	運動性
0	60	10
移動力	最大消費	
5	300	
格闘消費	移動消費	
20	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームスプレーガン	60	6	1-1
H/Lガン	30	2	1-1
ビームサーベル	65	18	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 △△△ X X	120
攻撃 △△△ X	500
生産 期間	2

### ジム




格闘	耐久力	運動性
0	60	15
移動力	最大消費	
5	300	
格闘消費	移動消費	
20	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームスプレーガン	60	6	1-1
H/Lガン	30	2	1-1
ビームサーベル	65	18	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 △△△ X X	125
攻撃 △△△ X	500
生産 期間	2

### ジム・シーマー



格闘	耐久力	運動性
0	40	28
移動力	最大消費	
7	250	
格闘消費	移動消費	
25	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームガン	50	8	1-1
ビームサーベル	75	18	0-0
ビームサーベル(2回)	75	18	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 X X	220
攻撃 △△△ X	380
生産 期間	2

### ジム・Sカスタム



格闘	耐久力	運動性
0	75	15
移動力	最大消費	
5	350	
格闘消費	移動消費	
30	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	85	16	1-2
ビームスプレーガン	70	6	1-1
Sサーベルユニット	80	24	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 △△△ X X	300
攻撃 △△△ X	1000
生産 期間	2

### リックセンGM・A



格闘	耐久力	運動性
0	90	16
移動力	最大消費	
5	350	
格闘消費	移動消費	
30	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
マシンガン	45	4	1-1
ビームサーベル	70	25	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 X X X	700
攻撃 X X X	1500
生産 期間	3

### リックセンGM・B



格闘	耐久力	運動性
0	90	16
移動力	最大消費	
5	350	
格闘消費	移動消費	
45	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
マシンガン	45	4	1-1
ロケットランチャー	65	10	1-2
ビームサーベル	70	25	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 X X X	700
攻撃 X X	1500
生産 期間	3

### ジムキャノン



格闘	耐久力	運動性
0	65	10
移動力	最大消費	
4	300	
格闘消費	移動消費	
30	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
キャノンボウ	50	10	1-2
ビームスプレーガン	60	6	1-1
H/Lガン	30	2	1-1

森山砂面空水陸	資金
移動 △△△ X X	160
攻撃 △△△ X	650
生産 期間	2

### アクアジム




格闘	耐久力	運動性
0	60	12
移動力	最大消費	
5	300	
格闘消費	移動消費	
30	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
Mランチャーガン	40	3	1-1
チャイ(S)	30	12	1-2
ビームピック	70	16	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 △△△ X X	220
攻撃 △△△ X X	700
生産 期間	2

※生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊が複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分がかかります。



### ジムコマンドG

格闘	耐久力	運動性
0	85	20
移動力	最大消費	
6	300	
戦闘消費	移動消費	
35	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
マシンガン	60	4	1-1
Hバルカン	40	2	1-1
ビームサーベル	70	24	0-0

森山妙田空水陸 資金 350  
生産 資源 850  
期間 2

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××



### ジムコマンドGS

格闘	耐久力	運動性
0	85	24
移動力	最大消費	
6	300	
戦闘消費	移動消費	
35	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームガン	50	12	1-1
Hバルカン	40	2	1-1
ビームサーベル	70	24	0-0

森山妙田空水陸 資金 350  
生産 資源 850  
期間 2

属性: 移動 ×××××× 攻撃 ××××××



### ジムスナイパーII

格闘	耐久力	運動性
0	100	32
移動力	最大消費	
7	350	
戦闘消費	移動消費	
50	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	90	18	1-2
ビームライフル	99	18	1-1
ビームサーベル	70	26	0-0

森山妙田空水陸 資金 500  
生産 資源 1200  
期間 2

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××




### ガンキャノン・A

格闘	耐久力	運動性
0	220	15
移動力	最大消費	
5	400	
戦闘消費	移動消費	
40	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
240ミリキャノン	50	14	1-2
ビームライフル	60	16	1-1
タックル	80	38	0-0
Hバルカン	40	2	1-1

森山妙田空水陸 資金 950  
生産 資源 3000  
期間 3

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××




### ガンキャノン・B

格闘	耐久力	運動性
0	220	15
移動力	最大消費	
5	400	
戦闘消費	移動消費	
60	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
Sミサイルランチャー	50	9	1-2
ビームライフル	60	16	1-1
タックル	80	38	0-0
Hバルカン	40	2	1-1

森山妙田空水陸 資金 950  
生産 資源 3000  
期間 3

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××



### ガンキャノン・3

格闘	耐久力	運動性
0	250	12
移動力	最大消費	
5	400	
戦闘消費	移動消費	
35	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームキャノン	50	25	1-2
ビームライフル	60	16	1-1
Hバルカン	40	2	1-1

森山妙田空水陸 資金 850  
生産 資源 2500  
期間 3

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××



### ガンキャノン・D

格闘	耐久力	運動性
0	120	18
移動力	最大消費	
5	400	
戦闘消費	移動消費	
30	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
240ミリキャノン	50	12	1-2
ビームライフル	60	14	1-1
Hバルカン	40	2	1-1

森山妙田空水陸 資金 450  
生産 資源 1400  
期間 2

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××



### ガンタンク

格闘	耐久力	運動性
0	200	5
移動力	最大消費	
4	350	
戦闘消費	移動消費	
30	1	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
120ミリキャノン	50	12	2-3
ポップミサイル	50	6	1-2

森山妙田空水陸 資金 750  
生産 資源 1800  
期間 3

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××



### ガンタンクII

格闘	耐久力	運動性
0	60	5
移動力	最大消費	
4	350	
戦闘消費	移動消費	
40	1	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ライフルホウ	40	10	2-3
ロケットランセット	45	6	1-1
ミサイルランチャー	40	6	1-2

森山妙田空水陸 資金 300  
生産 資源 600  
期間 2

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××



### プロトガンダム

格闘	耐久力	運動性
0	300	38
移動力	最大消費	
7	400	
戦闘消費	移動消費	
50	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	60	25	1-1
Hバルカン	50	2	1-1
ビームサーベル	75	32	0-0
ビームサーベル(2回め)	75	32	0-0

森山妙田空水陸 資金 1500  
生産 資源 3500  
期間 3

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××



### ガンダム・A

格闘	耐久力	運動性
0	320	40
移動力	最大消費	
7	400	
戦闘消費	移動消費	
50	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	60	25	1-1
Hバルカン	50	2	1-1
ビームサーベル	75	32	0-0
ビームサーベル(2回め)	75	32	0-0

森山妙田空水陸 資金 1800  
生産 資源 3500  
期間 3

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××



### ガンダム・B

格闘	耐久力	運動性
0	320	40
移動力	最大消費	
7	400	
戦闘消費	移動消費	
75	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ハイパーバズーカ	50	50	1-1
Hバルカン	50	2	1-1
ビームサーベル	75	32	0-0
ビームサーベル(2回め)	75	32	0-0

森山妙田空水陸 資金 1800  
生産 資源 3500  
期間 3

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××



### プロトガンダム

格闘	耐久力	運動性
0	300	38
移動力	最大消費	
7	400	
戦闘消費	移動消費	
50	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	60	25	1-1
Hバルカン	50	2	1-1
ビームサーベル	75	32	0-0
ビームサーベル(2回め)	75	32	0-0

森山妙田空水陸 資金 1500  
生産 資源 3500  
期間 3

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××




### ガンダム・A

格闘	耐久力	運動性
0	320	40
移動力	最大消費	
7	400	
戦闘消費	移動消費	
50	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	60	25	1-1
Hバルカン	50	2	1-1
ビームサーベル	75	32	0-0
ビームサーベル(2回め)	75	32	0-0

森山妙田空水陸 資金 1800  
生産 資源 3500  
期間 3

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××



### ガンダム・B

格闘	耐久力	運動性
0	320	40
移動力	最大消費	
7	400	
戦闘消費	移動消費	
75	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ハイパーバズーカ	50	50	1-1
Hバルカン	50	2	1-1
ビームサーベル	75	32	0-0
ビームサーベル(2回め)	75	32	0-0

森山妙田空水陸 資金 1800  
生産 資源 3500  
期間 3

属性: 移動 △△△××× 攻撃 △△△×××

※生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊が複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分かります。

## ガンダムMC・A



搭載	耐久力	運動性
0	320	50
移動力	最大推進	
7	400	
戦闘消費	移動消費	
60	4	

武装	命中率	攻撃力	射撃距離
ビームライフル	60	25	1-1
Hバルカン	50	2	1-1
ビームサーベル	75	32	0-0
ビームサーベル(2回め)	75	32	0-0

機体	森山 砂田 空水陸	生産	資金
移動	△△△△△	△	2000
攻撃	△△△△△	×△	3500
生産	期間	3	

## ガンダムMC・B



搭載	耐久力	運動性
0	320	50
移動力	最大推進	
7	400	
戦闘消費	移動消費	
90	4	

武装	命中率	攻撃力	射撃距離
ハイパーバズーカ	50	50	1-1
Hバルカン	50	2	1-1
ビームサーベル	75	32	0-0
ビームサーベル(2回め)	75	32	0-0

機体	森山 砂田 空水陸	生産	資金
移動	△△△△△	×△△	2000
攻撃	△△△△△	×△△	3500
生産	期間	3	

## G-3ガンダム



搭載	耐久力	運動性
0	300	60
移動力	最大推進	
8	400	
戦闘消費	移動消費	
60	4	

武装	命中率	攻撃力	射撃距離
ビームライフル	60	25	1-1
Hバルカン	50	2	1-1
ビームサーベル	75	32	0-0
ビームサーベル(2回め)	75	32	0-0

機体	森山 砂田 空水陸	生産	資金
移動	△△△△△	×△△	2500
攻撃	△△△△△	△	3500
生産	期間	3	

## FAガンダム



搭載	耐久力	運動性
0	500	20
移動力	最大推進	
6	500	
戦闘消費	移動消費	
80	5	

武装	命中率	攻撃力	射撃距離
Wビームキャノン	50	35	1-2
240ミリキャノン	60	30	1-2
タックル	80	50	0-0
Hバルカン	50	2	1-1

機体	森山 砂田 空水陸	生産	資金
移動	△△△△△	×△△	3000
攻撃	△△△△△	×△△	5000
生産	期間	4	

## Gリクセン型・A



搭載	耐久力	運動性
0	110	20
移動力	最大推進	
6	450	
戦闘消費	移動消費	
35	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃距離
マシンガン	50	4	1-1
Cバルカン	45	2	1-1
ビームサーベル	70	28	0-0
シールドツキ	80	35	0-0

機体	森山 砂田 空水陸	生産	資金
移動	△△△△△	×××	1200
攻撃	△△△△△	×××	2500
生産	期間	4	

## Gリクセン型・B



搭載	耐久力	運動性
0	110	20
移動力	最大推進	
6	450	
戦闘消費	移動消費	
52	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃距離
マシンガン	50	4	1-1
コケットランチャ	65	10	1-2
ビームサーベル	70	28	0-0
Cバルカン	45	2	1-1

機体	森山 砂田 空水陸	生産	資金
移動	△△△△△	×××	1200
攻撃	△△△△△	×××	2500
生産	期間	4	

## Gリクセン型・C



搭載	耐久力	運動性
0	110	20
移動力	最大推進	
6	450	
戦闘消費	移動消費	
70	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃距離
ロングライフル	50	18	1-2
Gバルカン	45	2	1-1
シールドツキ	80	35	0-0

機体	森山 砂田 空水陸	生産	資金
移動	△△△△△	×××	1200
攻撃	△△△△△	××	2500
生産	期間	4	

## Gアレックス



搭載	耐久力	運動性
0	350	68
移動力	最大推進	
8	500	
戦闘消費	移動消費	
60	5	

武装	命中率	攻撃力	射撃距離
ビームライフル	70	28	1-1
ガトリングガン	70	4	1-1
ビームサーベル	80	32	0-0
Hバルカン	50	2	1-1

機体	森山 砂田 空水陸	生産	資金
移動	△△△△△	×△△	3500
攻撃	△△△△△	×△△	4000
生産	期間	3	

## BD-1



搭載	耐久力	運動性
0	250	40
移動力	最大推進	
8	450	
戦闘消費	移動消費	
80	5	

武装	命中率	攻撃力	射撃距離
マシンガン	60	6	1-1
Cミサイル	50	10	1-1
ビームサーベル	75	28	0-0
Hバルカン	50	2	1-1

機体	森山 砂田 空水陸	生産	資金
移動	△△△△△	×××	2000
攻撃	△△△△△	××	3000
生産	期間	3	

## BD-2



搭載	耐久力	運動性
0	280	50
移動力	最大推進	
9	450	
戦闘消費	移動消費	
100	5	

武装	命中率	攻撃力	射撃距離
マシンガン	60	6	1-1
Cミサイル	50	10	1-1
ビームサーベル	80	32	0-0
Hバルカン	50	2	1-1

機体	森山 砂田 空水陸	生産	資金
移動	△△△△△	×××	2200
攻撃	△△△△△	×	3200
生産	期間	3	

## BD-3



搭載	耐久力	運動性
0	300	48
移動力	最大推進	
9	450	
戦闘消費	移動消費	
100	5	

武装	命中率	攻撃力	射撃距離
マシンガン	60	6	1-1
Cミサイル	50	10	1-1
ビームサーベル	80	32	0-0
Hバルカン	50	2	1-1

機体	森山 砂田 空水陸	生産	資金
移動	△△△△△	×××	2200
攻撃	△△△△△	×	3200
生産	期間	3	

## Gフルバーニアン



搭載	耐久力	運動性
0	400	85
移動力	最大推進	
12	400	
戦闘消費	移動消費	
60	6	

武装	命中率	攻撃力	射撃距離
ビームライフル	80	30	1-1
Hバルカン	50	2	1-1
ビームサーベル	80	50	0-0
ビームサーベル(2回め)	75	35	0-0

機体	森山 砂田 空水陸	生産	資金
移動	△△△△△	×××	9999
攻撃	△△△△△	×××	9999
生産	期間	4	



## ボール/Pタイプ



格闘	耐久力	運動性
0	35	16
移動力	最大値	
4	150	
格闘消費	移動消費	
15	1	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
120ミリキャノン	40	6	1-2

属性	山崎山崎空水陸	資金	100
移動	××××××××	生産	150
攻撃	××××××××	消費	1

## ボール



格闘	耐久力	運動性
0	25	10
移動力	最大値	
4	150	
格闘消費	移動消費	
10	1	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
120ミリキャノン	40	6	1-2

属性	山崎山崎空水陸	資金	60
移動	××××××××	生産	100
攻撃	××××××××	消費	1

## ガンダム MA



格闘	耐久力	運動性
0	280	50
移動力	最大値	
10	400	
格闘消費	移動消費	
60	6	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	60	25	1-1

属性	山崎山崎空水陸	資金	2500
移動	××××××××	生産	3500
攻撃	××××××××	消費	3

## 61シキセンシャ



格闘	耐久力	運動性
0	10	6
移動力	最大値	
4	100	
格闘消費	移動消費	
8	1	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
150ミリキャノン	40	5	1-1

属性	山崎山崎空水陸	資金	15
移動	△△△××××	生産	60
攻撃	△△△××××	消費	1

## ホバートラック



格闘	耐久力	運動性
0	16	8
移動力	最大値	
6	150	
格闘消費	移動消費	
8	1	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
20ミリバルカン	25	2	1-1
Mサンブソウチ[S]	—	—	—

属性	山崎山崎空水陸	資金	25
移動	△△△××××	生産	80
攻撃	△△△××××	消費	1

## ビクトリー



格闘	耐久力	運動性
6	600	0
移動力	最大値	
4	999	
格闘消費	移動消費	
80	5	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュホウ	35	30	1-3
チョウキョリホウ	35	40	2-4
Mサンブソウチ[S]	—	—	—

属性	山崎山崎空水陸	資金	2000
移動	△△△××××	生産	7000
攻撃	△△△××××	消費	4

## コアファイター



格闘	耐久力	運動性
0	30	30
移動力	最大値	
7	180	
格闘消費	移動消費	
15	6	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
30ミリバルカン	50	1	1-1
ミサイル[S]	30	5	1-1

属性	山崎山崎空水陸	資金	400
移動	×××××××	生産	500
攻撃	×××××××	消費	1

## コアブスター



格闘	耐久力	運動性
0	50	35
移動力	最大値	
8	250	
格闘消費	移動消費	
30	7	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
メガリウシホウ	50	20	1-2
30ミリバルカン	50	1	1-1
タイチミサイル	40	10	1-2

属性	山崎山崎空水陸	資金	800
移動	××××××	生産	800
攻撃	△△△××	消費	2

## Gファイター



格闘	耐久力	運動性
0	100	25
移動力	最大値	
7	300	
格闘消費	移動消費	
35	6	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームホウ	60	20	1-2
タイチミサイル	40	10	1-2

属性	山崎山崎空水陸	資金	800
移動	××××××	生産	1200
攻撃	△△△××	消費	2

## Gアーマー



格闘	耐久力	運動性
0	320	20
移動力	最大値	
6	400	
格闘消費	移動消費	
40	7	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームホウ	60	20	1-2
タイチミサイル	40	10	1-2
ヘンゲイカノウ	—	—	—

属性	山崎山崎空水陸	資金	2500
移動	××××××	生産	6000
攻撃	△△△×	消費	3

## GF/ガンダム



格闘	耐久力	運動性
0	320	18
移動力	最大値	
6	400	
格闘消費	移動消費	
50	10	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	60	25	1-1
ビームホウ	60	20	1-2
タイチミサイル	40	10	1-2
ヘンゲイカノウ	—	—	—

属性	山崎山崎空水陸	資金	2500
移動	××××××	生産	6000
攻撃	△△△△△	消費	3

## ガンダム/GF



格闘	耐久力	運動性
0	320	40
移動力	最大値	
6	400	
格闘消費	移動消費	
50	3	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	60	25	1-1
Hバルカン	50	2	1-1
ビームサーベル	75	32	0-0
ヘンゲイカノウ	—	—	—

属性	山崎山崎空水陸	資金	2500
移動	△△△△△	生産	6000
攻撃	△△△△△	消費	3

\*生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊が複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分かります。



## トリアーエス

搭載	耐久力	運動性
0	5	8
移動力	最大物量	
5	150	
戦闘消費	移動消費	
10	4	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
25ミリバルカン	25	1	1-1
ミサイル[S]	30	6	1-1
Mサンブソウチ[S]	30	4	1-1
森山砂田空水降	資金	15	
移動	×××××	××	
攻撃	×××××	××	

## TINコッド

搭載	耐久力	運動性
0	10	10
移動力	最大物量	
6	200	
戦闘消費	移動消費	
14	5	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
25ミリバルカン	30	1	1-1
ミサイル[S]	30	6	1-1
Mサンブソウチ[S]	30	4	1-1
森山砂田空水降	資金	25	
移動	×××××	××	
攻撃	×××××	××	

## ファンファン

搭載	耐久力	運動性
0	6	8
移動力	最大物量	
6	150	
戦闘消費	移動消費	
8	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ミサイル[S]	30	4	1-1
Mサンブソウチ[S]	30	4	1-1
森山砂田空水降	資金	10	
移動	×××××	××	
攻撃	×××××	××	

## Sフィッシュ

搭載	耐久力	運動性
0	15	15
移動力	最大物量	
6	220	
戦闘消費	移動消費	
18	6	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
25ミリバルカン	35	1	1-1
ミサイル[S]	30	5	1-1
Mサンブソウチ[S]	30	4	1-1
森山砂田空水降	資金	35	
移動	×××××	××	
攻撃	×××××	××	

## フライマンタ

搭載	耐久力	運動性
0	20	12
移動力	最大物量	
6	220	
戦闘消費	移動消費	
60	7	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
バクダン	40	8	1-1
ミサイル[S]	30	6	1-1
Mサンブソウチ[S]	30	4	1-1
森山砂田空水降	資金	60	
移動	×××××	××	
攻撃	×××××	××	

## デブロッグ

搭載	耐久力	運動性
0	30	8
移動力	最大物量	
4	300	
戦闘消費	移動消費	
80	9	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
バクダン	35	10	1-1
Mサンブソウチ[S]	30	4	1-1
Mサンブソウチ[L]	30	4	1-1
森山砂田空水降	資金	90	
移動	×××××	××	
攻撃	×××××	××	

## ドン・エスカルゴ

搭載	耐久力	運動性
0	20	10
移動力	最大物量	
5	300	
戦闘消費	移動消費	
50	7	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
タイセンギョライ	40	10	1-2
Mサンブソウチ[S]	30	4	1-1
Mサンブソウチ[L]	30	4	1-1
森山砂田空水降	資金	70	
移動	×××××	××	
攻撃	×××××	××	

## バブリク

搭載	耐久力	運動性
0	40	8
移動力	最大物量	
5	350	
戦闘消費	移動消費	
35	6	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
キカンホウ	30	3	1-1
ビームカクランM	30	3	1-1
Mサンブソウチ[S]	30	4	1-1
Mサンブソウチ[L]	30	4	1-1
森山砂田空水降	資金	100	
移動	×××××	××	
攻撃	×××××	××	

## ミテア

搭載	耐久力	運動性
3	150	5
移動力	最大物量	
4	600	
戦闘消費	移動消費	
30	8	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
キカンホウ	30	3	1-1
Mサンブソウチ[L]	30	4	1-1
Mサンブソウチ[S]	30	4	1-1
森山砂田空水降	資金	1000	
移動	×××××	××	
攻撃	×××××	××	

## コロブス

搭載	耐久力	運動性
5	180	0
移動力	最大物量	
6	500	
戦闘消費	移動消費	
20	6	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ミサイル[L]	30	15	1-3
Mサンブソウチ[L]	30	4	1-1
森山砂田空水降	資金	500	
移動	×××××	××	
攻撃	×××××	××	

## サラミス

搭載	耐久力	運動性
0	250	6
移動力	最大物量	
7	600	
戦闘消費	移動消費	
25	8	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュホウ	50	30	2-3
ミサイル[L]	30	15	1-3
Mサンブソウチ[L]	30	4	1-1
森山砂田空水降	資金	1800	
移動	×××××	××	
攻撃	×××××	××	

## サラミスS

搭載	耐久力	運動性
3	250	8
移動力	最大物量	
7	600	
戦闘消費	移動消費	
25	8	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュホウ	50	30	2-3
ミサイル[L]	30	15	1-3
Mサンブソウチ[L]	30	4	1-1
森山砂田空水降	資金	2000	
移動	×××××	××	
攻撃	×××××	××	

## マゼラン

搭載	耐久力	運動性
0	400	8
移動力	最大射程	
8	700	
範囲消費	移動消費	
35	9	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュボウ	50	40	2-4
ミサイル[L]	30	20	1-3
Mサンブソウチ[L]	—	—	—
キカンボウ	25	6	1-1

属性	森山砂田空水陸	生産	資金	資源	期間
移動	×××	×××	2500	4500	—
攻撃	×××	×××	—	—	3

## マゼランS

搭載	耐久力	運動性
4	400	10
移動力	最大射程	
8	700	
範囲消費	移動消費	
35	9	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュボウ	50	40	2-4
ミサイル[L]	30	20	1-3
Mサンブソウチ[L]	—	—	—
キカンボウ	25	6	1-1

属性	森山砂田空水陸	生産	資金	資源	期間
移動	×××	×××	2800	4500	—
攻撃	×××	×××	—	—	3

## ヘカサス

搭載	耐久力	運動性
6	500	12
移動力	最大射程	
9	800	
範囲消費	移動消費	
40	10	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュボウ	60	50	2-4
メガリウシボウ	60	50	2-3
Mサンブソウチ[L]	—	—	—
ミサイル[L]	30	20	1-3

属性	森山砂田空水陸	生産	資金	資源	期間
移動	×××	△××	3500	5000	—
攻撃	×××	×××	—	—	4

## ホワイトベース

搭載	耐久力	運動性
6	750	18
移動力	最大射程	
9	800	
範囲消費	移動消費	
40	10	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュボウ	60	50	2-4
メガリウシボウ	60	50	2-3
Mサンブソウチ[L]	—	—	—
ミサイル[L]	30	20	1-3

属性	森山砂田空水陸	生産	資金	資源	期間
移動	×××	△××	4000	5500	—
攻撃	×××	××	—	—	4

## U-センスイカン

搭載	耐久力	運動性
5	350	8
移動力	最大射程	
9	700	
範囲消費	移動消費	
25	6	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ギョライ[L]	50	25	1-2
タイチミサイル	45	16	1-2
Mサンブソウチ[L]	—	—	—

属性	森山砂田空水陸	生産	資金	資源	期間
移動	×××	×××	1500	2500	—
攻撃	×××	××	—	—	2

## M-センスイカン

搭載	耐久力	運動性
8	500	12
移動力	最大射程	
8	850	
範囲消費	移動消費	
35	8	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ギョライ[L]	50	35	1-3
タイチミサイル	45	20	1-3
Mサンブソウチ[L]	—	—	—

属性	森山砂田空水陸	生産	資金	資源	期間
移動	×××	△××	2500	4000	—
攻撃	×××	××	—	—	3

# ZION DUKEDOM

## ジオン公国軍

### 兵器データ

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	40	3	1-1
ヒートホーク	65	14	0-0
タックル	80	25	0-0

属性	森山砂田空水陸	生産	資金	資源	期間
移動	△△△	××	100	300	—
攻撃	△△△	×	—	—	2

## ザクI/R.R

搭載	耐久力	運動性
0	50	20
移動力	最大射程	
4	200	
範囲消費	移動消費	
20	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	40	3	1-1
ヒートホーク	65	14	0-0
タックル	80	25	0-0

属性	森山砂田空水陸	生産	資金	資源	期間
移動	△△△	××	200	300	—
攻撃	△△△	×	—	—	2

## ザクI・A

搭載	耐久力	運動性
0	30	8
移動力	最大射程	
4	200	
範囲消費	移動消費	
12	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	40	3	1-1
ヒートホーク	65	14	0-0
タックル	80	25	0-0

属性	森山砂田空水陸	生産	資金	資源	期間
移動	△△△	××	100	300	—
攻撃	△△△	×	—	—	2

## ザクI・B

搭載	耐久力	運動性
0	30	8
移動力	最大射程	
4	200	
範囲消費	移動消費	
18	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	50	12	1-1
ヒートホーク	65	14	0-0
タックル	80	25	0-0

属性	森山砂田空水陸	生産	資金	資源	期間
移動	△△△	××	100	300	—
攻撃	△△△	×	—	—	2

## ザクI/3S

搭載	耐久力	運動性
0	50	20
移動力	最大射程	
4	200	
範囲消費	移動消費	
20	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	50	12	1-1
ヒートホーク	65	14	0-0
タックル	80	25	0-0

属性	森山砂田空水陸	生産	資金	資源	期間
移動	△△△	××	200	300	—
攻撃	△△△	×	—	—	2

## ザクII-C型・A

搭載	耐久力	運動性
0	40	10
移動力	最大射程	
5	250	
範囲消費	移動消費	
15	0	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

属性	森山砂田空水陸	生産	資金	資源	期間
移動	△△△	△××	180	400	—
攻撃	△△△	×	—	—	2

※生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊が複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分がかかります。

## ザクⅡ-C型・B



搭載	耐久力	運動性
0	40	10
移動力	最大消費	
5	250	
戦闘消費	移動消費	
22	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	60	12	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	300
移動	△△△	××
生産	資源	400
攻撃	△△△	×
期間	2	

## ザクⅡ-F型・A



搭載	耐久力	運動性
0	48	15
移動力	最大消費	
5	300	
戦闘消費	移動消費	
15	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	200
移動	△△△	××
生産	資源	400
攻撃	△△△	×
期間	2	

## ザクⅡ-F型・B



搭載	耐久力	運動性
0	48	15
移動力	最大消費	
5	300	
戦闘消費	移動消費	
22	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	60	12	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	200
移動	△△△	××
生産	資源	400
攻撃	△△△	×
期間	2	

## ザクⅡ/C.A



搭載	耐久力	運動性
0	65	30
移動力	最大消費	
6	300	
戦闘消費	移動消費	
32	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	60	12	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	300
移動	△△△	××
生産	資源	400
攻撃	△△△	×
期間	2	

## ザクⅡ/S.M



搭載	耐久力	運動性
0	72	26
移動力	最大消費	
6	300	
戦闘消費	移動消費	
25	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	300
移動	△△△	××
生産	資源	400
攻撃	△△△	×
期間	2	

## ザクⅡ/J.R



搭載	耐久力	運動性
0	60	34
移動力	最大消費	
6	300	
戦闘消費	移動消費	
32	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	60	12	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	300
移動	△△△	××
生産	資源	400
攻撃	△△△	×
期間	2	

## ザクⅡ-J型・A



搭載	耐久力	運動性
0	56	15
移動力	最大消費	
5	300	
戦闘消費	移動消費	
15	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	30	1-1
Fミサイルポッド	60	12	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
クラッカー	70	15	1-1

森山砂田空水陸	資金	200
移動	△×××	×
生産	資源	400
攻撃	△×××	×
期間	2	

## ザクⅡ-J型・B



搭載	耐久力	運動性
0	56	15
移動力	最大消費	
5	300	
戦闘消費	移動消費	
22	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	60	12	1-1
Fミサイルポッド	60	12	1-1
ヒートホーク	70	18	0-0
クラッカー	70	15	1-1

森山砂田空水陸	資金	200
移動	△×××	×
生産	資源	400
攻撃	△×××	×
期間	2	

## ザクⅡ-J型・C



搭載	耐久力	運動性
0	56	15
移動力	最大消費	
5	300	
戦闘消費	移動消費	
30	2	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
マゼラトップホウ	50	12	1-2
Fミサイルポッド	50	6	1-1

森山砂田空水陸	資金	200
移動	△×××	×
生産	資源	400
攻撃	△××	×
期間	2	

## ザクⅡ-S型・A



搭載	耐久力	運動性
0	70	20
移動力	最大消費	
6	320	
戦闘消費	移動消費	
20	3	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
ザクマシンガン(2回)	50	3	1-1
ヒートホーク	70	20	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	300
移動	△△△	××
生産	資源	450
攻撃	△	×
期間	2	

## ザクⅡ-S型・B



搭載	耐久力	運動性
0	70	20
移動力	最大消費	
6	320	
戦闘消費	移動消費	
30	3	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	60	12	1-1
ザクバズーカ(2回)	60	12	1-1
ヒートホーク	70	20	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	300
移動	△△△	××
生産	資源	450
攻撃	△△△	△×
期間	2	

## ザクⅡS/C.A



搭載	耐久力	運動性
0	80	40
移動力	最大消費	
7	320	
戦闘消費	移動消費	
30	3	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	60	12	1-1
ザクバズーカ(2回)	60	12	1-1
ヒートホーク	70	20	0-0
タックル	80	32	0-0

森山砂田空水陸	資金	400
移動	△△△	××
生産	資源	300
攻撃	△×	×
期間	2	

## ザクⅡS/D.Z



搭載	耐久力	運動性
0	100	24
移動力	最大物資	
6	320	
戦闘消費	移動消費	
30	3	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
ザクマシンガン(2回め)	50	3	1-1
ビートホーク	70	20	0-0
タックル	70	32	0-0

森山砂田空水陸	資金	800
生産	資源	900
期間		3

属性	移動	△△△△	××
攻撃	△△△△	××	××

## デザートザク



搭載	耐久力	運動性
0	60	15
移動力	最大物資	
5	300	
戦闘消費	移動消費	
30	2	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
ミサイルランチャー	40	5	1-2
ビートホーク	70	20	0-0
クラッカー	70	15	1-1

森山砂田空水陸	資金	250
生産	資源	480
期間		2

属性	移動	△△△△	××××
攻撃	△△△△	××××	××××

## ザクキャノン



搭載	耐久力	運動性
0	55	10
移動力	最大物資	
4	300	
戦闘消費	移動消費	
30	2	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
180ミリキャノン	45	10	1-2
ザクマシンガン	45	3	1-1
ビッグガン	45	6	1-1

森山砂田空水陸	資金	250
生産	資源	500
期間		2

属性	移動	△△△△	××××
攻撃	△△△△	××	××

## ザクマリントイプ



搭載	耐久力	運動性
0	40	8
移動力	最大物資	
5	300	
戦闘消費	移動消費	
25	2	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
サブロッキング	35	5	1-1
Hバールカン	30	2	1-1

森山砂田空水陸	資金	230
生産	資源	450
期間		2

属性	移動	△△△△	××
攻撃	××	××	××

## ザクタンク



搭載	耐久力	運動性
0	30	5
移動力	最大物資	
4	250	
戦闘消費	移動消費	
25	1	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
180ミリキャノン	45	10	1-2
3レンバールカン	30	1	1-1

森山砂田空水陸	資金	100
生産	資源	600
期間		1

属性	移動	△△△△	××××
攻撃	△△△△	××××	××××

## ザクⅡ-R1・A



搭載	耐久力	運動性
0	60	25
移動力	最大物資	
7	320	
戦闘消費	移動消費	
25	3	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
ビートホーク	70	20	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	300
生産	資源	600
期間		2

属性	移動	××××	××××
攻撃	××××	××××	××××

## ザクⅡ-R1・B



搭載	耐久力	運動性
0	80	25
移動力	最大物資	
7	320	
戦闘消費	移動消費	
38	3	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	60	12	1-1
ビートホーク	70	20	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	300
生産	資源	600
期間		2

属性	移動	××××	××××
攻撃	××××	××××	××××

## ザクⅡR1A・A



搭載	耐久力	運動性
0	65	28
移動力	最大物資	
7	350	
戦闘消費	移動消費	
25	3	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
ビートホーク	70	20	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	320
生産	資源	700
期間		2

属性	移動	××××	××××
攻撃	××××	××××	××××

## ザクⅡR1A・B



搭載	耐久力	運動性
0	65	28
移動力	最大物資	
7	350	
戦闘消費	移動消費	
38	3	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	60	12	1-1
ビートホーク	70	20	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	320
生産	資源	700
期間		2

属性	移動	××××	××××
攻撃	××××	××××	××××

## ザクⅡ-R2・A



搭載	耐久力	運動性
0	80	32
移動力	最大物資	
8	400	
戦闘消費	移動消費	
40	4	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
ザクマシンガン(2回め)	50	3	1-1
ビートホーク	70	20	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	500
生産	資源	1000
期間		2

属性	移動	××××	××××
攻撃	××××	××××	××××

## ザクⅡ-R2・B



搭載	耐久力	運動性
0	80	32
移動力	最大物資	
8	400	
戦闘消費	移動消費	
56	4	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	60	12	1-1
ザクバズーカ(2回め)	60	12	1-1
ビートホーク	70	20	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂田空水陸	資金	500
生産	資源	1000
期間		2

属性	移動	××××	××××
攻撃	××××	××××	××××

## ザクR1/S.M



搭載	耐久力	運動性
0	80	40
移動力	最大物資	
8	320	
戦闘消費	移動消費	
35	3	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
ザクマシンガン(2回め)	50	3	1-1
ビートホーク	70	20	0-0
タックル	80	32	0-0

森山砂田空水陸	資金	400
生産	資源	600
期間		2

属性	移動	××××	××××
攻撃	××××	××××	××××

※生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊が複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分かかります。

## ザクR1A/3S



搭載	耐久力	運動性
0	85	44
移動力	最大推進	
8	350	
戦闘消費	移動消費	
42	3	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	60	12	1-1
ザクバズーカ(2回め)	60	12	1-1
ビートホーク	70	20	0-0
タックル	80	32	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 × × × × × × ×	420
攻撃 × × × × × × ×	700
生産 期間	2

## ザクR2/J.R



搭載	耐久力	運動性
0	90	48
移動力	最大推進	
8	400	
戦闘消費	移動消費	
62	4	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ジャイアント・バズ	50	24	1-1
ジャイアントバズ(2回め)	50	24	1-1
ビートホーク	70	20	0-0
タックル	80	32	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 × × × × × × ×	650
攻撃 × × × × × × ×	1000
生産 期間	2

## ザクII-RD4



搭載	耐久力	運動性
0	70	32
移動力	最大推進	
7	350	
戦闘消費	移動消費	
35	5	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
ビートホーク	70	20	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 × × × × × × ×	500
攻撃 × × × × × × ×	800
生産 期間	2

## ザクII A (NC)



搭載	耐久力	運動性
0	75	16
移動力	最大推進	
4	300	
戦闘消費	移動消費	
100	2	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
カクバズーカ	99	180	2-4
ビートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 × × × × × × ×	500
攻撃 × × × × × × ×	1500
生産 期間	3

## ザクII-FZ型



搭載	耐久力	運動性
0	80	20
移動力	最大推進	
6	350	
戦闘消費	移動消費	
30	3	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	70	4	1-1
ザクマシンガン(2回め)	60	3	1-1
ビートホーク	70	20	0-0
タックル	80	32	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 × × × × × × ×	500
攻撃 × × × × × × ×	450
生産 期間	2

## グフ-A型



搭載	耐久力	運動性
0	70	18
移動力	最大推進	
6	320	
戦闘消費	移動消費	
30	2	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクバズーカ	60	12	1-1
クラッカー	70	15	1-1
ビートホーク	70	20	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 × × × × × × ×	300
攻撃 × × × × × × ×	600
生産 期間	2

## グフB/Pタイプ



搭載	耐久力	運動性
0	98	28
移動力	最大推進	
6	350	
戦闘消費	移動消費	
40	2	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ハンドマシンガン	60	4	1-1
ビートルドット	90	32	0-0
ビートサーベル	80	38	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 × × × × × × ×	500
攻撃 × × × × × × ×	850
生産 期間	2

## グフ-B型



搭載	耐久力	運動性
0	85	22
移動力	最大推進	
6	350	
戦闘消費	移動消費	
35	2	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ハンドマシンガン	55	4	1-1
ビートルドット	90	32	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 × × × × × × ×	350
攻撃 × × × × × × ×	750
生産 期間	2

## グフ-C型



搭載	耐久力	運動性
0	100	12
移動力	最大推進	
4	380	
戦闘消費	移動消費	
35	3	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ハンドマシンガン	50	4	1-1
ハンドマシンガン(2回め)	50	4	1-1
タックル	80	32	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 × × × × × × ×	350
攻撃 × × × × × × ×	1000
生産 期間	2

## グフ-H型



搭載	耐久力	運動性
0	60	32
移動力	最大推進	
7	350	
戦闘消費	移動消費	
50	4	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ジャイアント・バズ	50	24	1-1
ハンドマシンガン	50	4	1-1

森山砂面空水陸	資金
移動 × × × × × × ×	450
攻撃 × × × × × × ×	800
生産 期間	2

## ドム



搭載	耐久力	運動性
0	120	25
移動力	最大推進	
7	400	
戦闘消費	移動消費	
50	3	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ジャイアント・バズ	50	28	1-1
スプレッドビーム	99	5	1-1
ビートルドット	75	25	0-0
トッピンサーベル	80	35	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 × × × × × × ×	600
攻撃 × × × × × × ×	900
生産 期間	3

## リックドム



搭載	耐久力	運動性
0	120	25
移動力	最大推進	
7	400	
戦闘消費	移動消費	
50	3	

武 装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ジャイアント・バズ	50	28	1-1
スプレッドビーム	99	5	1-1
ビートルドット	75	25	0-0
トッピンサーベル	80	35	0-0

森山砂面空水陸	資金
移動 × × × × × × ×	600
攻撃 × × × × × × ×	900
生産 期間	3



## ドワッジ



搭載	耐久力	運動性
0	130	28
移動力	最大消費	
6	450	
戦闘消費	移動消費	
55	3	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ジャイアント・バズ	50	30	1-1
スプレッドビーム	99	5	1-1
ビートソード	75	25	0-0
トッシーサーベル	80	40	0-0

属性	森山砂田空水陸	資金	7000
移動	△△△△××××	生産	資源 1000
攻撃	△△△××	期間	3

## ドワッジ-H型



搭載	耐久力	運動性
0	175	35
移動力	最大消費	
6	500	
戦闘消費	移動消費	
60	4	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームカノン	60	28	1-2
スプレッドビーム	99	5	1-1
ビートソード	75	25	0-0
トッシーサーベル	80	40	0-0

属性	森山砂田空水陸	資金	9000
移動	△△△×××	生産	資源 1400
攻撃	△△△××	期間	3

## ゲルググ-S型



搭載	耐久力	運動性
0	185	36
移動力	最大消費	
7	400	
戦闘消費	移動消費	
50	4	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	60	18	1-1
ビームナギナタ	80	32	0-0
ビームナギナタ(2回め)	80	30	0-0

属性	森山砂田空水陸	資金	10000
移動	△△△××	生産	資源 1500
攻撃	△△△×	期間	3

## ゲルググ-A型



搭載	耐久力	運動性
0	150	30
移動力	最大消費	
7	400	
戦闘消費	移動消費	
45	3	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	60	18	1-1
ビームナギナタ	80	28	0-0

属性	森山砂田空水陸	資金	7000
移動	△△△△××	生産	資源 1500
攻撃	△△△△×	期間	3

## ゲルググ-B型



搭載	耐久力	運動性
0	160	42
移動力	最大消費	
8	420	
戦闘消費	移動消費	
60	5	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ロケットランチャー	50	14	1-2
ビームライフル	60	15	1-1
ビームナギナタ	80	32	0-0

属性	森山砂田空水陸	資金	12000
移動	△△△△××	生産	資源 1800
攻撃	△△△△×	期間	3

## ゲルググキャノン



搭載	耐久力	運動性
0	170	30
移動力	最大消費	
5	420	
戦闘消費	移動消費	
65	3	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームキャノン	50	22	1-2
ビームライフル	60	15	1-1
ビームナギナタ	80	28	0-0
ミサイルランチャー	40	10	1-1

属性	森山砂田空水陸	資金	12000
移動	△△△△××	生産	資源 2000
攻撃	△△△△×	期間	3

## ゲルググ/C.A



搭載	耐久力	運動性
0	195	50
移動力	最大消費	
8	400	
戦闘消費	移動消費	
50	4	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	60	18	1-1
ビームナギナタ	80	32	0-0
ビームナギナタ(2回め)	80	30	0-0

属性	森山砂田空水陸	資金	15000
移動	△△△△××	生産	資源 1500
攻撃	△△△△×	期間	3

## ゲルググ/J.R



搭載	耐久力	運動性
0	180	52
移動力	最大消費	
9	420	
戦闘消費	移動消費	
60	5	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ロケットランチャー	50	14	1-2
ビームライフル	60	15	1-1
ビームナギナタ	80	32	0-0

属性	森山砂田空水陸	資金	18000
移動	△△△△××	生産	資源 1800
攻撃	△△△△×	期間	3

## ゲルググ/A.G



搭載	耐久力	運動性
0	210	45
移動力	最大消費	
8	400	
戦闘消費	移動消費	
50	4	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	60	18	1-1
ビームナギナタ	80	32	0-0
ビームナギナタ(2回め)	80	30	0-0

属性	森山砂田空水陸	資金	15000
移動	△△△△××	生産	資源 1500
攻撃	△△△△×	期間	3

## ガン/Pタイプ



搭載	耐久力	運動性
0	220	36
移動力	最大消費	
6	350	
戦闘消費	移動消費	
40	3	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
シールドミサイル	60	5	1-1
ビームサーベル	85	35	0-0
ビームサーベル(2回め)	85	45	0-0

属性	森山砂田空水陸	資金	10000
移動	△△△△××	生産	資源 1000
攻撃	△△△△×	期間	3

## ガン



搭載	耐久力	運動性
0	120	28
移動力	最大消費	
6	350	
戦闘消費	移動消費	
30	3	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
シールドミサイル	60	5	1-1
ビームサーベル	85	45	0-0

属性	森山砂田空水陸	資金	6000
移動	△△△△××	生産	資源 900
攻撃	△△△△×	期間	2

## ケンプファー



搭載	耐久力	運動性
0	260	56
移動力	最大消費	
9	380	
戦闘消費	移動消費	
70	5	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
バズーカ	70	25	1-1
ショットガン	90	5	1-1
ビームサーベル	80	42	0-0
ハンゾーファースト	30	30	1-1

属性	森山砂田空水陸	資金	20000
移動	△△△△××	生産	資源 3500
攻撃	△△△△×	期間	3

※生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊が複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分かかります。

## イフリートTX



搭載	耐久力	運動性
0	250	45
移動力	最大消費	
8	450	
範囲消費	移動消費	
90	5	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ロケットランチャー	50	15	1-1
Fミサイルボッド	60	12	1-1
ビームサーベル	70	18	0-0
—	—	—	—
森山砂田空水陸	—	—	—
移動	△△△×	生産	資金 1500
攻撃	△△×	消費	資源 2200
		期間	3

## BD-2/N.S



搭載	耐久力	運動性
0	290	52
移動力	最大消費	
7	450	
範囲消費	移動消費	
100	5	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
マシンガン	60	6	1-1
Cミサイル	50	10	1-1
ビームサーベル	80	32	0-0
Hバルカン	50	2	1-1
森山砂田空水陸	—	—	—
移動	△△△×	生産	資金 2500
攻撃	△△△×	消費	資源 3200
		期間	3

## ゴッグ



搭載	耐久力	運動性
0	100	10
移動力	最大消費	
4	500	
範囲消費	移動消費	
50	5	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
メガリュウシホウ	50	20	1-2
ギョライ(S)	50	16	1-2
クロー	70	30	0-0
森山砂田空水陸	—	—	—
移動	△△△×	生産	資金 350
攻撃	△△△×	消費	資源 800
		期間	2

## ハイゴッグ



搭載	耐久力	運動性
0	70	28
移動力	最大消費	
7	350	
範囲消費	移動消費	
35	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ハンドビームカノン	70	14	1-1
ギョライ(S)	50	18	1-2
クロー	80	20	0-0
森山砂田空水陸	—	—	—
移動	△△△×	生産	資金 600
攻撃	△△△×	消費	資源 650
		期間	3

## アッガイ



搭載	耐久力	運動性
0	60	18
移動力	最大消費	
6	300	
範囲消費	移動消費	
20	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ハンドバルカン	40	3	1-1
ロケットダンボッド	50	5	1-1
クロー	65	15	0-0
森山砂田空水陸	—	—	—
移動	△△△×	生産	資金 250
攻撃	△△△×	消費	資源 350
		期間	2

## ズゴック



搭載	耐久力	運動性
0	90	22
移動力	最大消費	
6	350	
範囲消費	移動消費	
30	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ハンドバルカン	45	4	1-1
ロケットダン	50	5	1-1
クロー	75	28	0-0
森山砂田空水陸	—	—	—
移動	△△△×	生産	資金 500
攻撃	△△△×	消費	資源 700
		期間	3

## ズゴック-S型



搭載	耐久力	運動性
0	120	26
移動力	最大消費	
6	350	
範囲消費	移動消費	
40	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
クローバーストーム	60	12	1-1
ロケットダン	50	5	1-1
クロー	75	32	0-0
トッシンクロー	80	40	0-0
森山砂田空水陸	—	—	—
移動	△△△×	生産	資金 600
攻撃	△△△×	消費	資源 700
		期間	3

## ズゴック/C.A



搭載	耐久力	運動性
0	140	40
移動力	最大消費	
7	350	
範囲消費	移動消費	
40	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
クローバーストーム	60	12	1-1
ロケットダン	50	5	1-1
クロー	75	36	0-0
トッシンクロー	80	40	0-0
森山砂田空水陸	—	—	—
移動	△△△×	生産	資金 700
攻撃	△△△×	消費	資源 700
		期間	3

## ズゴックE



搭載	耐久力	運動性
0	150	30
移動力	最大消費	
7	350	
範囲消費	移動消費	
45	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ハンドビームカノン	60	18	1-1
ギョライ(S)	50	18	1-2
クロー	75	32	0-0
トッシンクロー	80	40	0-0
森山砂田空水陸	—	—	—
移動	△△△×	生産	資金 750
攻撃	△△△×	消費	資源 750
		期間	3

## ゾック



搭載	耐久力	運動性
0	300	15
移動力	最大消費	
6	600	
範囲消費	移動消費	
80	5	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
メガリュウシホウ	30	30	1-2
フォンメーザー	50	35	1-2
—	—	—	—
森山砂田空水陸	—	—	—
移動	△△△×	生産	資金 1000
攻撃	△△△×	消費	資源 1500
		期間	4

## ジオング



搭載	耐久力	運動性
0	280	60
移動力	最大消費	
9	600	
範囲消費	移動消費	
70	5	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
メガリュウシホウ(腕部)	50	40	1-2
メガリュウシホウ(腹部)	50	60	1-2
ユウセン・Hビーム	90	50	2-3
メガリュウシホウ(口部)	50	25	1-2
森山砂田空水陸	—	—	—
移動	△△△×	生産	資金 3000
攻撃	△△△×	消費	資源 5000
		期間	4

## Pジオング



搭載	耐久力	運動性
0	400	45
移動力	最大消費	
8	600	
範囲消費	移動消費	
80	6	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
メガリュウシホウ(腕部)	50	40	1-2
メガリュウシホウ(腹部)	50	60	1-2
ユウセン・Hビーム	90	50	2-3
メガリュウシホウ(口部)	50	25	1-2
森山砂田空水陸	—	—	—
移動	△△△×	生産	資金 4000
攻撃	△△△×	消費	資源 6000
		期間	4

## ジオング・ヘッド

搭載	耐久力	運動性
0	30	60
移動力	最大搬送	
10	150	
戦闘消費	移動消費	
20	1	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
メガリウシホウ	50	25	1-2
ミサイル	—	—	—
—	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	500
移動	生産	500
攻撃	期間	2

## アツサム

搭載	耐久力	運動性
0	600	15
移動力	最大搬送	
4	800	
戦闘消費	移動消費	
90	6	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
メガリウシホウ	40	28	1-3
アツサムリーダー	99	50	1-1
—	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	2000
移動	生産	5000
攻撃	期間	4

## ザクレロ

搭載	耐久力	運動性
0	300	35
移動力	最大搬送	
8	500	
戦闘消費	移動消費	
50	5	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームホウ	40	30	1-2
ミサイル[M]	30	12	1-3
シクルアーム	60	45	0-0
—	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	1000
移動	生産	2000
攻撃	期間	3

## ビグロ

搭載	耐久力	運動性
0	400	48
移動力	最大搬送	
10	600	
戦闘消費	移動消費	
60	7	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
メガリウシホウ	50	25	1-3
ミサイル[M]	30	15	1-3
クロー	85	70	0-0
—	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	1500
移動	生産	3000
攻撃	期間	3

## クラブロ

搭載	耐久力	運動性
0	700	25
移動力	最大搬送	
8	700	
戦闘消費	移動消費	
70	5	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ギョライ[L]	60	20	1-2
ブーメランミサイル	70	12	1-2
クロー	75	85	0-0
—	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	2500
移動	生産	4000
攻撃	期間	4

## ビグ・ザム

搭載	耐久力	運動性
0	999	10
移動力	最大搬送	
4	999	
戦闘消費	移動消費	
255	10	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
BGMメガリウシホウ	99	200	2-5
カクサンビーム	80	6	1-2
—	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	9999
移動	生産	9999
攻撃	期間	5

## ブラウ・プロ

搭載	耐久力	運動性
0	500	35
移動力	最大搬送	
9	700	
戦闘消費	移動消費	
80	6	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
メガリウシホウ	50	35	1-3
ユウセン・ビームホウ	70	50	2-3
—	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	3000
移動	生産	5000
攻撃	期間	4

## エルメス

搭載	耐久力	運動性
0	450	40
移動力	最大搬送	
9	600	
戦闘消費	移動消費	
80	7	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
メガリウシホウ	60	30	1-3
ビット	99	30	2-3
—	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	5000
移動	生産	4000
攻撃	期間	4

## マゼラアタック

搭載	耐久力	運動性
0	15	6
移動力	最大搬送	
4	200	
戦闘消費	移動消費	
20	1	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
マゼラトップホウ	30	12	1-2
3レンバルカン	30	1	1-1
ブリカノワ	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	30
移動	生産	80
攻撃	期間	1

## マゼラベース

搭載	耐久力	運動性
0	10	7
移動力	最大搬送	
4	120	
戦闘消費	移動消費	
12	1	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
3レンバルカン	30	1	1-1
—	—	—	—
—	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	15
移動	生産	40
攻撃	期間	1

## マゼラトップ

搭載	耐久力	運動性
0	5	10
移動力	最大搬送	
5	80	
戦闘消費	移動消費	
8	4	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
マゼラトップホウ	30	12	1-2
—	—	—	—
—	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	15
移動	生産	40
攻撃	期間	1

## ギャロップ

搭載	耐久力	運動性
2	350	5
移動力	最大搬送	
5	600	
戦闘消費	移動消費	
50	3	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュボウ	35	25	1-2
Mサブソウチ[S]	—	—	—
—	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	1000
移動	生産	3000
攻撃	期間	3

\*生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊が複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分かかります。

## ダブテ



搭載	耐久力	運動性
6	500	0
移動力	最大物量	
4	850	
戦闘消費	移動消費	
80	5	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュボウ	35	30	1-3
キカンボウ	25	6	1-1
Mサンブツウチ(L)	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	資金	生産
移動	△△△××××	2000	6000
攻撃	△△△××	6000	4

## ドップ



搭載	耐久力	運動性
0	10	12
移動力	最大物量	
5	200	
戦闘消費	移動消費	
12	4	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ミサイルランチャー	30	3	1-1
キカンボウ	30	1	1-1

属性	森山砂田空水陸	資金	生産
移動	×××××××	30	55
攻撃	×××××××	30	1

## ドップカスタム



搭載	耐久力	運動性
0	25	30
移動力	最大物量	
6	200	
戦闘消費	移動消費	
15	5	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ミサイルランチャー	30	3	1-1
キカンボウ	30	1	1-1

属性	森山砂田空水陸	資金	生産
移動	×××××××	80	55
攻撃	×××××××	80	1

## ドダイGA



搭載	耐久力	運動性
0	20	8
移動力	最大物量	
5	280	
戦闘消費	移動消費	
50	5	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
タイチミサイル	35	7	1-2
-	-	-	-
-	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	資金	生産
移動	×××××××	60	140
攻撃	○△△××××	140	2

## ドダイYS/ザク



搭載	耐久力	運動性
0	60	8
移動力	最大物量	
5	300	
戦闘消費	移動消費	
35	8	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
タイチミサイル	35	7	1-2
ヘンゲイカノウ	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	資金	生産
移動	×××××××	400	540
攻撃	××××	540	2

## ザク/ドダイYS



搭載	耐久力	運動性
0	60	15
移動力	最大物量	
5	300	
戦闘消費	移動消費	
15	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
Fミサイルポッド	60	6	1-1
ビートホーク	70	18	0-0
ヘンゲイカノウ	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	資金	生産
移動	○△△××××	400	540
攻撃	○△△××××	540	2

## ドダイYS/グフ



搭載	耐久力	運動性
0	80	8
移動力	最大物量	
5	350	
戦闘消費	移動消費	
45	8	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ハンドマシンガン	55	4	1-1
タイチミサイル	35	7	1-2
ヘンゲイカノウ	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	資金	生産
移動	×××××××	450	890
攻撃	○△△×××	890	2

## グフ/ドダイYS



搭載	耐久力	運動性
0	80	20
移動力	最大物量	
6	350	
戦闘消費	移動消費	
35	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ハンドマシンガン	55	4	1-1
ビートホーク	90	32	0-0
ヘンゲイカノウ	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	資金	生産
移動	×××××××	450	890
攻撃	○△△×××	890	2

## スキウレ/ザク



搭載	耐久力	運動性
0	60	8
移動力	最大物量	
2	300	
戦闘消費	移動消費	
60	6	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームボウ	40	30	2-4
ヘンゲイカノウ	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	資金	生産
移動	×××××××	500	600
攻撃	×××××××	600	2

## ザク/スキウレ



搭載	耐久力	運動性
0	60	15
移動力	最大物量	
5	300	
戦闘消費	移動消費	
15	2	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ザクマシンガン	50	3	1-1
ビートホーク	70	18	0-0
タックル	80	28	0-0
ヘンゲイカノウ	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	資金	生産
移動	△△△△△△×	500	600
攻撃	△△△△△△×	600	2

## ルググン



搭載	耐久力	運動性
0	10	10
移動力	最大物量	
5	250	
戦闘消費	移動消費	
12	3	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
バルカン	30	1	1-1
Mサンブツウチ(S)	-	-	-

属性	森山砂田空水陸	資金	生産
移動	×××××××	40	90
攻撃	×××××××	90	1

## ガトル



搭載	耐久力	運動性
0	15	12
移動力	最大物量	
5	200	
戦闘消費	移動消費	
15	4	

武装	命中率	攻撃力	射撃範囲
ミサイルランチャー	30	3	1-1
バルカン	30	1	1-1

属性	森山砂田空水陸	資金	生産
移動	×××××××	50	80
攻撃	×××××××	80	1

## ジッコ



搭載	耐久力	運動性
0	40	8
移動力	最大消費	
5	350	
戦闘消費	移動消費	
35	5	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ミサイルランチャー	30	3	1-1
ビームカランM	-	-	-
Mサンブソウチ [L]	-	-	-

森山砂田空水陸	資金	100
移動	資源	250
攻撃	期間	1

## ガウ



搭載	耐久力	運動性
3	250	5
移動力	最大消費	
4	700	
戦闘消費	移動消費	
80	8	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームホウ	40	30	1-3
バクタン	30	14	1-1
Mサンブソウチ [L]	-	-	-

森山砂田空水陸	資金	1500
移動	資源	4000
攻撃	期間	3

## バブワ



搭載	耐久力	運動性
3	200	5
移動力	最大消費	
6	500	
戦闘消費	移動消費	
20	6	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
キカンホウ	25	6	1-1
Mサンブソウチ [S]	-	-	-

森山砂田空水陸	資金	800
移動	資源	1500
攻撃	期間	2

## コムサイ



搭載	耐久力	運動性
1	50	12
移動力	最大消費	
6	300	
戦闘消費	移動消費	
20	5	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
キカンホウ	30	3	1-1
Mサンブソウチ [L]	-	-	-

森山砂田空水陸	資金	0
移動	資源	0
攻撃	期間	1

## ムサイ[コ]



搭載	耐久力	運動性
2	250	8
移動力	最大消費	
7	600	
戦闘消費	移動消費	
25	8	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュホウ	50	30	2-3
ミサイル [L]	30	16	1-3
Mサンブソウチ [L]	-	-	-
ブリリカノ	-	-	-

森山砂田空水陸	資金	1500
移動	資源	3000
攻撃	期間	3

## ムサイ[-]



搭載	耐久力	運動性
2	250	8
移動力	最大消費	
7	600	
戦闘消費	移動消費	
25	7	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュホウ	50	30	2-3
ミサイル [L]	30	16	1-3
Mサンブソウチ [L]	-	-	-

森山砂田空水陸	資金	1500
移動	資源	3000
攻撃	期間	3

## ファルメル[コ]



搭載	耐久力	運動性
2	350	16
移動力	最大消費	
8	600	
戦闘消費	移動消費	
30	8	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュホウ	50	36	2-3
ミサイル [L]	30	16	1-3
Mサンブソウチ [L]	-	-	-
ブリリカノ	-	-	-

森山砂田空水陸	資金	2000
移動	資源	3000
攻撃	期間	3

## ファルメル[-]



搭載	耐久力	運動性
2	350	16
移動力	最大消費	
8	600	
戦闘消費	移動消費	
30	7	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュホウ	50	36	2-3
ミサイル [L]	30	16	1-3
Mサンブソウチ [L]	-	-	-

森山砂田空水陸	資金	2000
移動	資源	3000
攻撃	期間	3

## ザンジバル



搭載	耐久力	運動性
6	350	14
移動力	最大消費	
9	700	
戦闘消費	移動消費	
40	10	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュホウ	50	40	2-4
メガリウシュホウ	50	30	2-3
Mサンブソウチ [L]	-	-	-
キカンホウ	25	6	1-1

森山砂田空水陸	資金	3000
移動	資源	4000
攻撃	期間	4

## チベ



搭載	耐久力	運動性
3	400	8
移動力	最大消費	
7	800	
戦闘消費	移動消費	
35	9	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュホウ	50	40	2-4
ミサイル [L]	30	20	1-3
Mサンブソウチ [L]	-	-	-

森山砂田空水陸	資金	2500
移動	資源	5000
攻撃	期間	3

## グワジン



搭載	耐久力	運動性
8	600	14
移動力	最大消費	
8	900	
戦闘消費	移動消費	
50	10	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
シュホウ	50	50	2-5
フクホウ	40	25	1-2
Mサンブソウチ [L]	-	-	-

森山砂田空水陸	資金	5000
移動	資源	8000
攻撃	期間	4

## ユーコン



搭載	耐久力	運動性
5	350	10
移動力	最大消費	
9	700	
戦闘消費	移動消費	
25	6	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
キュライ [L]	50	25	1-2
タイチミサイル	45	16	1-2
Mサンブソウチ [L]	-	-	-

森山砂田空水陸	資金	1500
移動	資源	2500
攻撃	期間	2

※生産部分のデータは、1機あたりの数値です。1部隊が複数の場合、生産するための資金、資源はその機数分かります。



## マッドアングラー

搭載	耐久力	運動性
8	500	14
移動力	最大物量	
8	850	
戦闘消費	移動消費	
35	8	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ギョライ(L)	50	35	1-3
タイチミサイル	45	20	1-3
Mサンブツウチ(L)	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	2500
移動	×××××○×	
攻撃	△△△△×△	
生産	期間	3

## ドロス

搭載	耐久力	運動性
15	999	5
移動力	最大物量	
5	999	
戦闘消費	移動消費	
40	15	

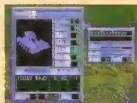
武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームホウ	35	30	2-4
Mサンブツウチ(L)	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	9999
移動	×××××○×	
攻撃	××××××××	
生産	期間	6

移動および攻撃適性を  
考えて部隊を配備しよう

各兵器にはそれぞれ、「移動適性」と「攻撃適性」の2つの適性があるが、これらは必ずしも一致するわけではない。移動不可能な場所へも攻撃可能な場合があるのでデータをよく見よう。

▶例えば空を飛べない兵器であっても……



◀対空攻撃を行うことが可能なのだっ!

UNITED NATIONS  
ZION  
BOOM連邦ジオン  
両軍共通  
兵器データ

搭載	耐久力	運動性
3	150	0
移動力	最大物量	
6	500	
戦闘消費	移動消費	
20	5	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	500
移動	△△△△×××	
攻撃	××××××××	
生産	期間	1

## THE OTHERS

その他の軍の  
兵器データ

搭載	耐久力	運動性
0	165	65
移動力	最大物量	
10	500	
戦闘消費	移動消費	
80	6	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
ビームライフル	70	22	1-1
ビームナギナタ	80	35	0-0
—	—	—	—

森山砂田空水陸	資金	3500
移動	××××××××	
攻撃	××××××××	
生産	期間	4

## ??????????

搭載	耐久力	運動性
?	?	?
移動力	最大物量	
?	?	
戦闘消費	移動消費	
?	?	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?

森山砂田空水陸	資金	?
移動	?????????	
攻撃	?????????	
生産	期間	?

## ??????????

搭載	耐久力	運動性
?	?	?
移動力	最大物量	
?	?	
戦闘消費	移動消費	
?	?	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?

森山砂田空水陸	資金	?
移動	?????????	
攻撃	?????????	
生産	期間	?

## ??????????

搭載	耐久力	運動性
?	?	?
移動力	最大物量	
?	?	
戦闘消費	移動消費	
?	?	

武器	命中率	攻撃力	射撃範囲
?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?

森山砂田空水陸	資金	?
移動	?????????	
攻撃	?????????	
生産	期間	?



# 兵器開発データ

それぞれのモードで開発できる兵器を紹介しよう。このデータを見れば欲しい兵器をいち早く開発できるぞ。

## 新しい開発プランの発生条件を一挙公開

このゲームに登場する各軍のさまざまな兵器には、開発が提案されるための条件がことごとに設定されている。ここでは、必要な技術レベルや予算などの情報を大公開するので、ぜひ活用してほしい。ただし、諜報部が敵開発プランを入手して開発する兵器については、その入手確率が非常に小さいので、開発可能勢力の欄には表示していない。覚えておこう。



▲データを利用して、どんどん開発部に新しい開発プランを提案させよう。

## 開発から生産までの流れ

技術研究に資金を投入

一定の条件を満たすと新しい開発プランが提案される

開発資金を投入

開発終了

重要拠点で生産可能

## ■連邦軍モード開発兵器リスト

兵器	開発予算	開発期間	必要技術LV	開発可能勢力	備考
ジム/Pタイプ	3000	8	基礎 0 MS 5 MA 0	—ター連	プロトガンダムを開発すると、開発に必要な技術力が低下
ジム	1000	2	基礎 0 MS 5 MA 0	—連	マシルダ隊がホワイトベースの戦闘データを回収したときに開発提案
ジム・Lアーマー	1800	6	基礎 0 MS 6 MA 0	—ター連	ジム/Pタイプの開発が必要
ジム・Sカスタム	2400	6	基礎 0 MS 8 MA 0	—ター連	ジム/Pタイプの開発が必要
リクセンGM・A	3000	6	基礎 0 MS 9 MA 0	—ター連	Gリクセン型の開発が必要
ジムキャノン	1500	6	基礎 0 MS 7 MA 0	—ター連	ジム/Pタイプの開発が必要
アクアジム	1500	6	基礎 0 MS 6 MA 0	—ター連	ジム/Pタイプの開発が必要
ジムコマンドG	3000	8	基礎 0 MS 9 MA 0	—ター連	ジム/Pタイプの開発が必要
ジムコマンドGS	1000	2	基礎 0 MS 10 MA 0	—ター連	ジムコマンドGの開発が必要
ジムスナイパーII	3500	8	基礎 0 MS 12 MA 0	—ター連	ジム・Sカスタムの開発が必要
ガンキャノン・A	3000	6	基礎 0 MS 6 MA 0	—ター連	ガンタンクの開発が必要
ガンキャノン-3	2000	4	基礎 6 MS 7 MA 0	—ター連	ガンキャノン・Aの開発が必要

兵器	開発予算	開発期間	必要技術LV	開発可能勢力	備考
ガンキャノン-D	3000	8	基礎 0 MS 11 MA 0	---デー連	ガンキャノン・Aの開発が必要
ガンタンク	2000	6	基礎 0 MS 4 MA 0	---デー連	コアファイターの開発が必要
ガンタンクII	1500	6	基礎 5 MS 5 MA 0	---デー連	ガンタンクの開発が必要
プロトガンダム	3500	6	基礎 0 MS 7 MA 0	-----連	ガンキャノン・Aの開発が必要
ガンダム・A	2500	4	基礎 0 MS 8 MA 0	-----連	ルナ2からRXシリーズの開発データが漏れたときに開発提案
ガンダムMC・A	1000	2	基礎 0 MS 9 MA 0	-----連	第13独立戦隊が敵新型MAを撃破すると開発提案
G-3ガンダム	4000	6	基礎 10 MS 10 MA 5	-----連	プロトガンダムを開発し、MC技術を完成させる
FAガンダム	8000	10	基礎 0 MS 13 MA 0	-----連	Gアーマーの開発が必要
Gリクセン型・A	3500	8	基礎 0 MS 10 MA 0	-----連	プロトガンダムの開発が必要
Gアレックス	10000	10	基礎 11 MS 12 MA 7	-----連	ニュータイプ用MSの開発に「クリスチーナ・マッケンジー」を派遣する
BD-1	5000	6	基礎 0 MS 9 MA 0	-----連	クルスト博士の亡命を受け入れ、EXAMの研究を行う
BD-2	5000	6	基礎 0 MS 10 MA 0	-----連	クルスト博士の亡命を受け入れ、EXAMの研究を行う
BD-3	5000	6	基礎 0 MS 11 MA 0	-----連	クルスト博士の亡命を受け入れ、EXAMの研究を行う
Gフルバーニアン	15000	15	基礎 15 MS 15 MA 15	-----連	ガンダム開発計画を実行する
ボール/Pタイプ	1500	4	基礎 0 MS 0 MA 3	---デー連	-
ボール	1500	4	基礎 0 MS 0 MA 5	---デー連	ボール/Pタイプの開発が必要
ガンダムMA	3000	2	基礎 9 MS 9 MA 9	-----連	Gアーマーの開発が必要
ホバートラック	1500	2	基礎 2 MS 0 MA 0	-----連	Gリクセン型の開発が必要
ビクトレー	6000	6	基礎 3 MS 0 MA 0	---デー連	-
コアファイター	1500	2	基礎 4 MS 4 MA 0	---デー連	技術レベルを上げなくても「V作戦」を発動すると開発提案
コアブスター	2000	4	基礎 5 MS 5 MA 5	---デー連	コアファイターの開発が必要
Gファイター	1500	2	基礎 6 MS 6 MA 6	-----連	Gアーマーの開発が必要

兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
Gアーマー	5000	8	基礎 7 MS 7 MA 7	———連	ガンダム・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
GF/ガンダム	1500	2	基礎 8 MS 8 MA 8	———連	Gアーマーの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
デブロッグ	2000	2	基礎 1 MS 0 MA 0	———連	—
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
パブリク	2500	2	基礎 7 MS 0 MA 0	———連	—
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
サラミスS	5000	8	基礎 6 MS 0 MA 0	———連	「ビンソン計画」を実行する
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
マゼランS	5000	8	基礎 7 MS 0 MA 0	———連	「ビンソン計画」を実行する
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ヘガサス	8000	10	基礎 9 MS 0 MA 0	———連	技術レベルを上げなくても「V作戦」を発動すれば提案される
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ホワイトベース	4000	4	基礎 10 MS 0 MA 0	———連	ルナ2からRXシリーズの開発データが届いたときに提案される

## ■ ジオン軍モード開発兵器リスト

兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクⅡ-F型・A	2000	4	基礎 0 MS 0 MA 0	ネ正デジー	—
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクⅡ/S.M	1000	1	基礎 0 MS 1 MA 0	———ジー	ザクⅡ-F型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクⅡ/J.R	1000	1	基礎 0 MS 1 MA 0	———ジー	ザクⅡ-F型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクⅡ-J型・A	2000	4	基礎 0 MS 0 MA 0	ネ正デジー	ザクⅡ-F型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクⅡ-S型・A	2000	2	基礎 0 MS 2 MA 0	ネ正—ジー	ザクⅡ-F型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクⅡS/C.A	1000	1	基礎 0 MS 3 MA 0	ネ正—ジー	ザクⅡ-S型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
デザートザク	2000	4	基礎 0 MS 2 MA 0	ネ正—ジー	ザクⅡ-J型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクキャノン	2000	4	基礎 0 MS 3 MA 0	ネ正—ジー	ザクⅡ-J型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクマリンタイプ	2000	4	基礎 0 MS 2 MA 1	ネ正—ジー	ザクⅡ-F型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクタンク	1000	2	基礎 0 MS 4 MA 2	ネ正—ジー	ザクキャノンとマゼラアタックの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクⅡ-R1・A	3000	6	基礎 0 MS 5 MA 3	ネ正—ジー	ザクⅡ-F型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクⅡ-R1A・A	1500	2	基礎 0 MS 6 MA 4	ネ正—ジー	ザクⅡ-R1型・Aの開発が必要
兵器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクⅡ-R2・A	3500	6	基礎 0 MS 7 MA 6	ネ正—ジー	ザクⅡ-R1A型・Aの開発が必要

兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクR1 / S.M	1000	1	基礎 0 MS 5 MA 3	ネ正一ジ	ザクII-R1型・Aの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクR1A / 3S	1000	1	基礎 0 MS 6 MA 4	ネ正一ジ	ザクII-R1A型・Aの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクR2 / J.R	1000	1	基礎 0 MS 7 MA 6	ネ正一ジ	ザクII-R2型・Aの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクII-RD4	3000	6	基礎 0 MS 8 MA 5	ネ正一ジ	ドムの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクII A (NC)	6000	4	基礎 10 MS 10 MA 10	ネ正一ジ	ルナ2攻略作戦を実行する
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ザクII-FZ型	4000	8	基礎 0 MS 13 MA 0	ネ正一ジ	ザクII-F型・Aの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
グフ-A型	3000	8	基礎 0 MS 6 MA 0	ネ正一ジ	ザクII-J型・Aを開発すると開発に必要な技術力が低下
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
グフB / Pタイプ	3000	6	基礎 0 MS 6 MA 0	ネ正一ジ	グフ-A型の開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
グフ-B型	2000	4	基礎 0 MS 7 MA 0	ネ正一ジ	グフB / Pタイプの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
グフ-C型	2000	4	基礎 0 MS 7 MA 0	ネ正一ジ	グフB / Pタイプの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
グフ-H型	2000	4	基礎 0 MS 7 MA 5	ネ正一ジ	グフB / Pタイプの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ドム	3000	8	基礎 0 MS 8 MA 0	ネ正一ジ	グフ-H型を開発すると開発に必要な技術力が低下
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
リックドム	1500	2	基礎 0 MS 9 MA 0	ネ正一ジ	ザクII-RD4の開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ドワッジ	3500	6	基礎 0 MS 9 MA 0	ネ正一ジ	ドムの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ドワッジ-H型	4500	6	基礎 0 MS 10 MA 0	ネ正一ジ	ドワッジの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググ-S型	5000	10	基礎 0 MS 11 MA 0	ネ正一ジ	ザクII-R2型・Aを開発すると開発に必要な技術力が低下
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググ-A型	6000	8	基礎 0 MS 12 MA 0	ネ一ジ	ゲルググ-S型の開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググ-B型	3500	4	基礎 0 MS 12 MA 0	ネ一ジ	ゲルググ-A型の開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググキャノン	3500	6	基礎 0 MS 12 MA 0	ネ一ジ	ゲルググ-A型の開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググ / C.A	1500	1	基礎 0 MS 11 MA 0	ネ正一ジ	ゲルググ-S型の開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググ / J.R	1500	1	基礎 0 MS 12 MA 0	ネ一ジ	ゲルググ-B型の開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備考
ゲルググ / A.G	1500	1	基礎 0 MS 11 MA 0	ネ一ジ	ゲルググ-S型の開発が必要



兵 器	開発予算	開発期間	必要技術LV	開発可能勢力	備考
ガン/Pタイプ	5000	10	基礎 0 MS 11 MA 0	—正—	グフB/Pタイプを開発すると開発に必要な技術力が低下
ガン	6000	6	基礎 0 MS 12 MA 0	—正—	ガン/Pタイプの開発が必要
ケンプファー	8000	12	基礎 0 MS 14 MA 0	ネ正—	—
イフリートTX	4000	6	基礎 0 MS 9 MA 0	— — —	EXAMの研究を実行する
BD-2/N.S	5000	6	基礎 10 MS 10 MA 10	— — —	連邦からブルーディスティニー2号機を強奪する
ゴッグ	3000	6	基礎 0 MS 4 MA 3	ネ正—	ザクマリンタイプを開発すると開発に必要な技術力が低下
ハイゴッグ	5000	8	基礎 0 MS 10 MA 6	ネ正—	ゴッグの開発が必要
アッガイ	2000	4	基礎 0 MS 5 MA 2	ネ正—	ザクマリンタイプを開発すると開発に必要な技術力が低下
ズゴック	4000	6	基礎 0 MS 6 MA 3	ネ正—	ゴッグを開発すると開発に必要な技術力が低下
ズゴック-S型	3000	4	基礎 0 MS 7 MA 3	ネ正—	ズゴックの開発が必要
ズゴック/C.A	1000	1	基礎 0 MS 7 MA 3	ネ正—	ズゴック-S型の開発が必要
ズゴックE	5000	8	基礎 0 MS 10 MA 6	ネ正—	ズゴック-S型の開発が必要
ゾック	5000	8	基礎 0 MS 7 MA 7	ネ正—	—
ジオング	12000	12	基礎 0 MS 13 MA 12	ネ正—	ブラウ・プロの開発が必要
Pジオング	15000	6	基礎 0 MS 15 MA 15	ネ正—	ジオングの開発が必要
アッザム	5000	8	基礎 0 MS 0 MA 5	ネ正—	—
ザクレロ	4000	6	基礎 0 MS 0 MA 7	ネ正—	アッザムの開発が必要
ビグロ	5000	6	基礎 0 MS 0 MA 8	ネ正—	ザクレロの開発が必要
グラブロ	6000	6	基礎 0 MS 0 MA 9	ネ正—	ビグロの開発が必要
ビグ・ザム	18000	12	基礎 0 MS 0 MA 10	ネ正—	アッザムの開発が必要
ブラウ・プロ	8000	8	基礎 0 MS 0 MA 12	ネ正—	フラナガン機関の設立を実行する
エルメス	10000	10	基礎 0 MS 0 MA 13	ネ正—	ブラウ・プロの開発が必要

兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
マゼラ・アタック	1500	2	基礎 2 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	-
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ギャロップ	4000	4	基礎 3 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	-
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ダブデ	6000	6	基礎 4 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	-
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ドップ	1500	2	基礎 1 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	-
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ドップカスタム	1000	1	基礎 2 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	ドップの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ドダイGA	1500	2	基礎 3 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	-
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ドダイYS/ザク	1000	2	基礎 5 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	ドダイGAとザクⅡ-F型・Aの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ドダイYS/グフ	1000	2	基礎 7 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	ドダイYS/ザクとグフ-B型の開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
スキウレ/ザク	3000	4	基礎 11 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	ザクゼロとザクⅡ-F型・Aの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ルグン	2000	2	基礎 4 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	-
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ジッコ	2500	2	基礎 7 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	-
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ガウ	4500	6	基礎 5 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	-
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ファルメル[コ]	2000	2	基礎 4 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	-
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ザンジバル	8000	8	基礎 7 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	-
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ユーコン	3000	6	基礎 5 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	カリフォルニアを制圧したときに開発提案
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
マッドアングラー	5000	6	基礎 6 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	ユーコンの開発が必要
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
ドロス	20000	15	基礎 8 MS 0 MA 0	ネ正一ジ	-

## ■ その他のモードの開発兵器リスト

兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
リゲルグ	12000	12	基礎 13 MS 13 MA 13	ネ正一ジ	「正統ジオン軍」、「ネオジオン軍」モードでのみ開発可能
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
?????????	?	?	基礎 ? MS ? MA ?	ネ正一ジ	「ティターンズ軍」モードでのみ開発可能
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
?????????	?	?	基礎 ? MS ? MA ?	ネ正一ジ	「ネオジオン軍」モードでのみ開発可能
兵 器	開発予算	開発期間	必要技術 LV	開発可能勢力	備 考
?????????	?	?	基礎 ? MS ? MA ?	ネ正一ジ	「ネオジオン軍」モードでのみ開発可能

# **霸王** **ゲームスペシャル** **大 好 評** **KODANSHA** **発売中!!**

巻数	書名	対応ハード	判型	本体価格	製品コード
54	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! ベストオーナーへの道	55	B6	951	ISBN4-06-329254-1
60	バイオ ハザード 完全攻略マニュアル	PS	A5	922	ISBN4-06-329260-6
65	大貝獣物語II 公式ガイドブック	5FC	A5	951	ISBN4-06-329265-7
68	スターオーシャン	5FC	B6	854	ISBN4-06-329268-1
70	金田一少年の事件簿 ~悲報篇 新たなる修剣~ 攻略オフィシャルガイド	P5	B6	810	ISBN4-06-329270-3
73	いまどきのバンパイア オフィシャルガイドブック	P5	B6	951	ISBN4-06-329273-8
74	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島探検マニュアル	5FC	A5	874	ISBN4-06-329274-6
75	ロックマン8 メタルヒーローズ 必勝攻略本	PS/SS	B6	880	ISBN4-06-329275-4
77	ワイルドアームズ 公式ガイドブック ザ・コンプリート	PS	A5	930	ISBN4-06-329277-0
78	新スーパーロボット大戦 パーフェクト攻略データブック	PS	A5	960	ISBN4-06-329278-9
79	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪事件捜査録	PS	B6	830	ISBN4-06-329279-7
80	BOY5 BE... 恋愛グラフィティー	PS	B5	1100	ISBN4-06-329280-0
82	SDガンダム GCENTURY 最強戦略大全	PS	B6	950	ISBN4-06-329282-7
83	アランドラ エルナの書	PS	A5	950	ISBN4-06-329283-5
84	ロックマン バトル&チェイス 最速王養成マニュアル	PS	B6	920	ISBN4-06-329284-3
85	優駿クラシックロード 4歳最強馬への道	SS	A5	1200	ISBN4-06-329285-1
86	ザ・コンビニ ~あの町を独占せよ~ 店舗拡大ガイドブック	PS/SS	B6	920	ISBN4-06-329286-X
87	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの騒動 ハイパーテクニカルブック	SS	B6	830	ISBN4-06-329287-8
88	スターフォックス64 宇宙攻略大作戦	N64	A5	900	ISBN4-06-329288-6
89	攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL 上巻 ベーシックファイル	P5	A5	900	ISBN4-06-329289-4
90	攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL 下巻 マスターファイル	P5	A5	900	ISBN4-06-329290-8
91	ザ・キング・オブ・ファイターズ '96 最終攻略ガイド	P5	A5	950	ISBN4-06-329291-6
92	GUNDAM THE BATTLE MASTER ハイパーテクニカルマニュアル	P5	B6	850	ISBN4-06-329292-4
93	ロックマンX4 XtoZ 攻略ファイル	PS/SS	A5	920	ISBN4-06-329293-2
94	はじめの一歩 公式ガイドブック	P5	B6	900	ISBN4-06-329294-0
95	神聖伝メガシード~復活編~オフィシャルガイドブック	P5	B6	950	ISBN4-06-329295-9

巻数	書名	対 応 ハード	判型	本体 価格	製品コード
96	スーパーロボット大戦 F FANBOOK	SS	B5	1300	ISBN4-06-329296-7
97	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR ガンダム一年戦争のすべて	PS	A5	950	ISBN4-06-329297-5
98	RONDE～輪舞曲～ 東京攻略ガイド	SS	A5	950	ISBN4-06-329298-3
99	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける ハイパーテクニカルブック	SS	B6	930	ISBN4-06-329299-1
101	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 完全攻略ガイド	PS	A5	1200	ISBN4-06-343101-0
102	スーパーロボット大戦 F 大攻略全書	SS	A5	1000	ISBN4-06-343102-9
103	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔合体の書	SS	A5	1000	ISBN4-06-343103-7
104	メダロット 公式ガイドブック	GB	B6	760	ISBN4-06-343104-5
105	仙窟活龍大戦カオスシード 攻略虎の巻	SS	A5	950	ISBN4-06-343105-3
106	公式ガイドブック 桃太郎電鉄7 日本一の社長ツアー	PS	B6	900	ISBN4-06-343106-1
107	電車でGO! 運転士養成マニュアル	PS	A5	950	ISBN4-06-343107-X
108	機動戦士Zガンダム オペレーションガイドブック	PS	B6	930	ISBN4-06-343108-8
109	グランディア 冒険攻略手帳	SS	A5	1000	ISBN4-06-343109-6
110	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ！～ 日本征服宣言！	PS	B6	930	ISBN4-06-343110-X
111	完全攻略ヨッシーストーリー 冒険ぶっく	N64	B6	950	ISBN4-06-343111-8
112	金田一少年の事件簿 星見島 悲しみの復讐鬼	SS	B6	900	ISBN4-06-343112-6
113	ロックマンDASH 鋼の冒険心 完全攻略ガイド	PS	A5	950	ISBN4-06-343113-4
114	リアルロボット ファイナルアタック 最終攻略全書	PS	A5	1000	ISBN4-06-343114-2
115	バイオハザード2 死街地脱出マニュアル	PS	A5	1000	ISBN4-06-343115-0
117	ザ・キング・オブ・ファイターズ '97 最終攻略ガイド	SS	A5	950	ISBN4-06-343117-7
118	金田一少年の事件簿 ～地獄遊園殺人事件～ 攻略オフィシャルガイド	PS	B6	900	ISBN4-06-343118-5
119	修羅の門 公式ガイドブック	PS	B6	950	ISBN4-06-343119-0

<以下続刊>

121	装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編 完全攻略ガイド	PS	A5	1200	4月30日発売予定
122	スーパーロボット大戦 F 完結編 大攻略全書	SS	A5	1200	5月23日発売予定
123	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ 攻略花暦 上巻	SS	A5	1200	5月20日発売予定
124	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ 攻略花暦 下巻	SS	A5	1200	7月6日発売予定

※このリストは平成10年3月現在のものです 万一品切れの場合はご容赦ください。

霸王ゲームスペシャル120

き どう せん し  
機動戦士ガンダム  
や ほ う  
ギレンの野望  
せいあつせんほうこくし  
制圧作戦報告書

(定価はカバーに表示してあります)

構成 有限会社 ヴァリス  
デザイン・DTP制作 共同印刷株式会社  
カバーCG制作 松井裕一

©朝倉エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998

発行 平成10年4月30日 第1刷

発行者 野 間 佐 和 子

発行所 株式会社 講 談 社

〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21

電話 東京 03-5395-3466 (編集部)

03-5395-3605 (販売部)

03-5395-3603 (雑誌業務部)



印刷所 共同印刷株式会社

製本所 株式会社 国宝社

©KODANSHA 1998 Printed in Japan

★盗丁本・脱丁本は、小社雑誌業務部宛にお送りください。送料小社負担にてお取り替え致します。

★本書の無断複製(コピー)は、著作権法上での例外を除き禁じられています

ISBN4-06-343120-7 (三編C)

■本書の内容についてのお問い合わせは、封書にて下記宛にお願い致します。なお、勝手ながら、お電話によるお問い合わせ、ならびに本書で触れていない内容についてのお問い合わせには応じられません。

[宛先] 〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21 講談社 第三編集局  
「ギレンの野望」係



機動戦士ガンダム

# ギレンの野望

## 制圧作戦報告書

Total control operations report



雑誌 66182-20

ISBN4-06-343120-7

C9476 ¥1000E (0)

講談社／定価：本体1000円

◆消費税が別、別冊を付す



9784063431209



1929476010001



**HOH Game Special**  
KODANSHA

SS

機動戦士ガンダム  
その野望  
制圧作戦報告書

120

講談社